
AÑO 2
NUMERO 09
ABRIL 2013
BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ANÁLISIS
BEETLEJUICE
BEAVIS AND BUTTHEAD
NINJA GOLF
DINO CRISIS
CASTLEVANIA COTM
METROID II
REVISIÓN
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER
JURASSIC PARK
ESPECIAL
VISIÓN PERIFÉRICA
DANCE PAD
KONAMI



Bienvenidos todos a Bonus Stage Magazine número 09.

Como se puede apreciar por la portada, este número tiene un alto "factor dinosaurio" pues el especial está centrado en las novelas, que pasaron a películas y luego a videojuegos, de Jurassic Park. Posiblemente muchos recuerden el primer juego de Super Nintendo y el de Mega Drive, dos juegos que alcanzaron una alta popularidad, pero hay muchos juegos de la saga desconocidos por estar en otros sistemas menos populares. También es muy posible que muchos no hayan jugado a los videojuegos de la segunda y tercera película, motivo por el cual es interesante echarle un vistazo al especial, estoy seguro que descubriréis algún título que desconocíais.

Otro motivo para que este número tenga "factor dinosaurio" es que entre los seis análisis hay uno de Dino Crisis, ya sabéis ese juego que todo el mundo llamó "el Resident Evil con dinosaurios", además de otros juegos como Beavis and Butthead, Metroid II o el extrañísimo Ninja Golf.

En la Medalla de Plata nos encontramos con otro dinosaurio, esta vez Yoshi, el glotón dinosaurio de Nintendo, que pasó de ser un secundario curioso a tener una larga lista de juegos propios, en la Revisión he comentado una película de animación en la cual tenía muchas expectativas en su día, Street Fighter Alpha, y el la Visión Periférica le ha tocado el turno a la alfombrilla de baile, el Dance Pad.

Por su parte NesBeer nos sigue contando como era el Mundo de los Famiclones en su sección Made In China. Esta vez nos cuenta algunos detalles sobre la composición interna de estas particulares máquinas.

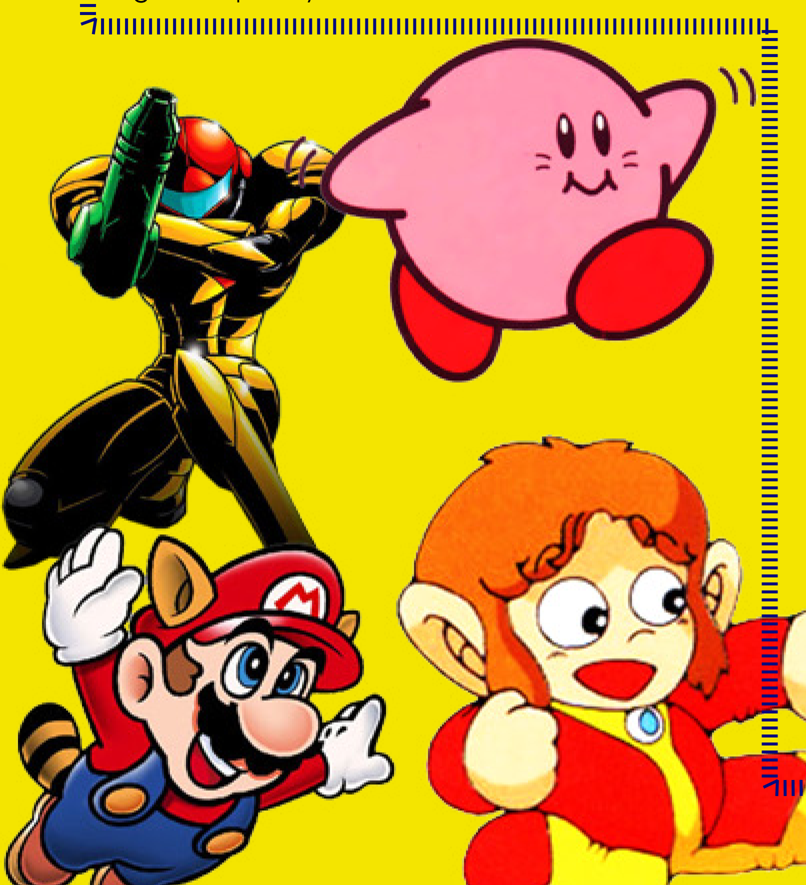
Y ya sabéis, os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

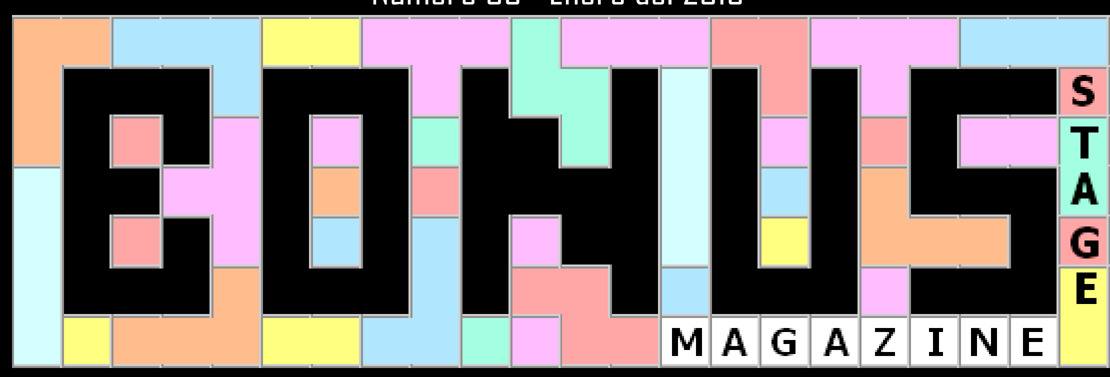
También podéis haceros fans de nuestra página en Facebook, donde os avisaremos de cualquier novedad con respecto a la revista.

Y bueno, en general eso es todo, espero que disfrutéis de este número.

Skullo



Número 08– Enero del 2013



ÍNDICE

ANÁLISIS

VISIÓN PERIFÉRICA

REVISIÓN

MEDALLA DE PLATA

MADE IN CHINA

ESPECIAL

Maquetación y portada Kurai

ANALISIS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

BEAVIS AND BUTT-HEAD

1-2 JUGADORES

ACCIÓN

REALTIME ASSOCIATES 1994



Si pudiéramos viajar en el tiempo a mediados de los 90 y pusiéramos el (por aquel entonces) canal de música MTV nos encontraríamos conque en mitad de los programas y anuncios salían dos tipos cabezones diciendo idioteces, esos dos tipos eran Beavis y Butt-head, dos personajes creados por Mike Judge que solo estaban interesados en música, chicas y destruir o quemar cosas, y que pasaron de ser mascotas de la MTV a tener su propia serie y película (la excelente "Beavis y Butthead recorren América). Obviamente también tuvieron videojuegos para consolas y PC, en este caso comentaré la versión de Super Nintendo que era un juego de acción en el que había que avanzar y pegar o disparar a todo el que se pusiera delante hasta llegar al concierto de GWAR.



. Instituto de Highland

Gráficos

Desde el primer momento el juego intenta recrear la serie de animación, con su misma introducción y la típica escena de Beavis y Butthead en el sofá. Cuando pasamos al juego vemos que los personajes son muy reconocibles, no solo los protagonistas si no los secundarios como Daria, el Director del instituto o Tom Anderson. Los escenarios son muy diferentes entre sí (hospital, colegio, supermercado...) cosa que se agradece, al completar un nivel veremos unos dibujos de los protagonistas a pantalla completa bastante curiosos, además podremos cambiar las expresiones de sus caras. Sin embargo el parecido con la serie de animación y los diseños originales tienen un coste y es la simplicidad visual, los colores son bastante planos y los fondos no suelen tener elementos en movi-

miento, es algo que los acerca mucho a la serie, pero que puede parecer pobre comparado con otros juegos.



Saltando entre las cuerdas de la ropa

Sonido

Nada mas poner el juego escucharemos las típicas risas de Beavis y Butthead, hay que acostumbrarse a ello, pues no dejaremos de oír sus voces durante todo el juego (incluso el Password son sonidos de ellos dos). Las músicas son prácticamente todas de estilo Rock o Heavy Metal, imitando baterías, guitarras y ritmos fuertes, la verdad es que pegan mucho con el estilo de juego. Quizás para aportar variedad la música del Hospital es mucho más tranquila (aunque si investigamos un poco veremos que también se puede cambiar por música Rock). La única pega que se le puede poner es que las diferentes melodías se repiten y pueden terminar cansando.

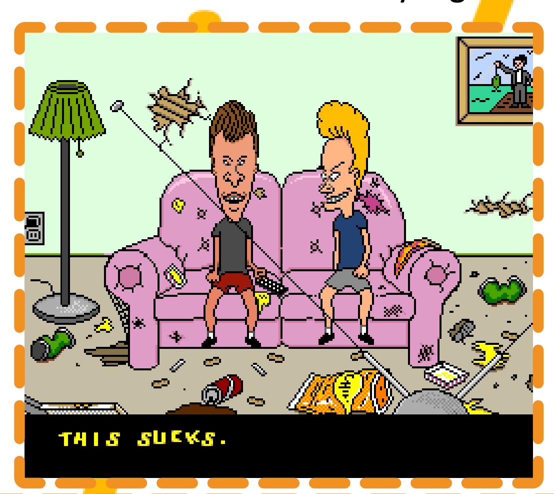


Tom Anderson no podía faltar

Jugabilidad

El juego es bastante básico, usaremos el botón Y para disparar o pegar (si tenemos armas), el botón B para saltar, el botón X para correr y el botón A para que Butthead le dé una patada a Beavis y lo mande volando a la otra punta de la pantalla. Esta patada tiene varias utilidades, por un lado nos sirve para adelantar a Beavis y que nos abra el camino para Butthead (por ejemplo tocando algunas palancas) por otro nos sirve para evitar peligros si manejamos a Beavis. Si jugamos en solitario podremos alternar entre los personajes presionando Select, el segundo personaje no atacará a los enemigos pero a veces (pocas) nos ayudará.

Además de estos controles hay algunos mas,



Estas escenas nos cuentan la trama, a su manera

por ejemplo si presionamos "arriba" sacaran la lengua, esto vale para comer comida que salga de las máquinas expendedoras o de los personajes, si lo hacemos delante de una cabina de teléfono podremos sacar dinero (que podremos gastar en máquinas o en minijuegos en los recreativos), también se puede curiosear en algunos sitios concretos en busca de comida o dinero. Si presionamos abajo podremos recoger ítems del suelo (armas, comida o dinero). También podemos presionar L o R teniendo los dos personajes juntos para que se den tortas entre si (es inútil, pero es gracioso).

En lo referente al ataque, además de las variadas armas que encontraremos (extintores,

bates de beisbol con un guante de boxeo al final o pistolas de bolas) habrán fases en las que el control cambiará, por ejemplo que los personajes se suban a pogos saltarines y solo podamos avanzar a saltos, que Beavis se suba sobre Butt-head y tendremos que controlar a ambos (si jugamos a dobles uno controlara los golpes y el otro el movimiento) o también puede ser que Beavis se suba a un carro de la compra o camilla del Hospital y tengamos que pasar algunas fases "a la carrera" disparando con Beavis y moviendo el carro o camilla con Butt-Head.

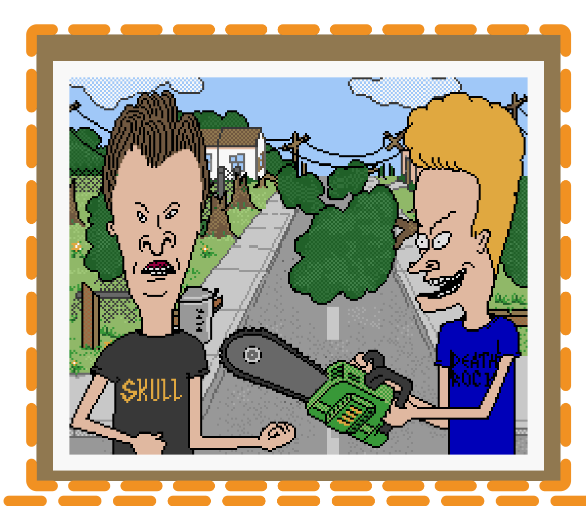
Hay que decir, que aunque el estilo de juego es simple, han intentado darle un poco de variedad con algunas de esas fases. El control en general es bastante bueno y no cuesta mucho pillarle el truco.

Duración

El juego consta de 4 niveles iniciales, cada uno dividido en diversas secciones y con su propio jefe final, si los superamos aparecerá el nivel final, el concierto de GWAR. Si se nos acaban las vidas veremos la pantalla de Game Over, pues no hay continuaciones, sin embargo si que hay un sistema de Passwords que nos puede ayudar si se nos atasca el juego. Como curiosidad decir que si nos matan en la última pantalla en lugar de ver el Game Over veremos el final malo. El juego dispone de 3 niveles de dificultad por si se nos hace corto, además de un modo a dos jugadores que alargará su vida, porque es mucho más divertido jugar con un amigo (y mas difícil, pues la barra de vida es compartida así que hay el doble de posibilidades de que recibamos daño).



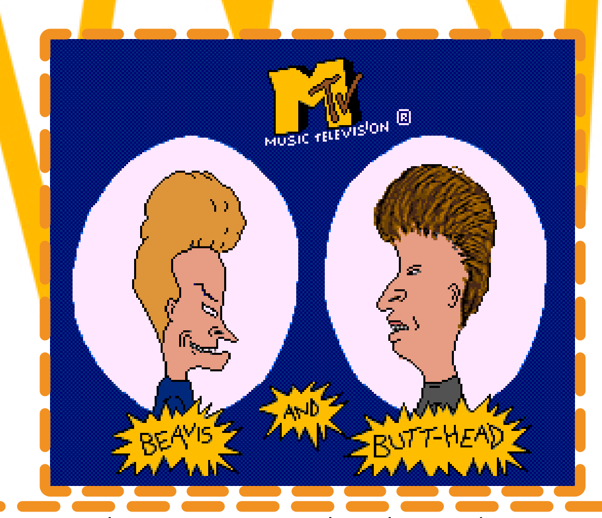
Hospital de Highland



¡Nivel completado!

Conclusión

Beavis and Butt-head es un juego divertido, muy básico pero con algunos momentos muy originales, quizás no sea muy largo ni innovador pero es divertido, sobre todo a dos jugadores. Eso sí, hay que tener en cuenta que para verle el encanto al juego hay que conocerse los personajes, porque entonces se vuelve el doble de gratificante y algunas cosas que puedan parecer descuidadas (diseños de escenarios o personajes) dejan de estarlo, si no, no deja de ser un juego del montón.



El juego empieza igual que la serie de TV

Skullo



BEETLEJUICE

1 JUGADOR

PLATAFORMAS AVENTURA

RARE 1991

Rare hoy por hoy es muy conocida por ser una de las empresas más destacadas e innovadoras, especialmente por los grandes juegos que creó durante su etapa de máxima gloria en Super Nintendo y Nintendo 64, y por su etapa inicial bajo el nombre Ultimate Play The Game. Pero durante la era de los 8 Bits, antes de que apareciera el "salvador de reputación" Battletoads, esta compañía se impuso crear muchos títulos en poco tiempo, lo que dio resultado a una enorme cantidad de títulos mediocres y unos pocos decentes como la no tan conocida saga Wizard and Warriors exclusiva de NES, y títulos singulares como R.C. Pro-Am, Solar Jetman, Captain Skyhawk y un port decente de Marble Madness, entre los que más podría destacar.



Por supuesto que esta horrible adaptación de videojuego basado en una excelente película de Tim Burton no es la excepción de llevarse el apodo de mediocre, pese a que mi avatar en la revista está representado por el simpático personaje de este juego, y a que haya salido un título que salió el mismo año que Battletoads, por lo que es quizás uno de los últimos títulos mediocres que desarrolló Rare en NES, antes de su hasta entonces muy exitoso futuro.

No es extraño que LJN, la empresa famosa por ser la responsable del 90% de las adaptaciones horribles de videojuegos basados en películas para NES, se haya encargado de publicar este juego.



Imagen de presentación

Gráficos:

Distan de ser malos, pero tampoco es que se destaquen. Las imágenes fijas de los personajes están muy bien logradas y recuerdan mucho a los de la película. Cada nivel es muy diferente de otro, pero al mismo tiempo tienen un diseño monótono, y carecen de fondos destacados. La peor parte tal vez se la lleven los sprites de los enemigos y hasta el propio "Betelgeuse", que no parecen haber sido trabajados con muchas ganas, e incluso los jefes tampoco tienen un diseño para destacar, en general parecen otro enemigo del montón. Tal vez, la serpiente sea la excepción de esto, pero les digo la verdad, estoy muy seguro que solo unos pocos la hemos podido ver, porque el juego



La forma de vencer a los jefes, es siempre la misma

desde el principio da la sensación de no querer ser jugado y nos invita inmediatamente a lanzar el cartucho por la ventana. Si son respetables las transformaciones que tiene nuestro personaje para realizar sustos, son todas muy variadas entre sí (refiriéndonos al diseño, claro) y nos van a traer recuerdos de la película.

Sonidos:

Los efectos de sonido pasan casi desapercibidos, y poco se puede decir de ello. Para su suerte, Rare siempre contó en sus filas con el genio de David Wise (compositor de la mayoría de los juegos de la empresa, en donde ganó una enorme fama por sus trabajos realizados en Donkey Kong Country de Super Nintendo). La música de Beetlejuice es por lejos lo mejor del juego. Cada nivel tiene su propia melodía, y existe una especial para la pantalla de presentación del juego y una en particular cada vez que entramos a una tienda. Pero lo mejor del juego fue totalmente arruinado, y el problema esta en que estas melodías se repiten una y otra vez hasta el punto de hartar, encima cada vez que perdemos o salimos de una tienda la melodía empieza desde 0. No creo que esto sea por culpa de David Wise, teniendo en cuenta de que cada una



La jugabilidad es muy "incomoda"

dura aproximadamente unos 45 segundos o incluso más tiempo.

Jugabilidad:

El apartado jugable es terriblemente malo en todos los sentidos. Desde el principio ya nos damos cuenta de que los saltos son algo imprecisos y que por ende necesitaremos mucha práctica para poder dominarlos. El juego se desplaza libremente de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Esto estaría muy bien, pero cuando queremos bajar tenemos que tener si o si una plataforma a la vista porque si nos lanzamos por el aire con la intención de aterrizar en algún lugar que no se ve, por más que este exista, morimos instantáneamente al chocar con el aire. El ataque estándar de nuestro protagonista es el pisotón, pero solo sirve para unos pocos enemigos como unos pequeños escarabajos, por lo que es uno de los mas inútiles



Además de sustos, podemos comprar vidas

de todo el catálogo de NES. Los demás enemigos será mejor evitarlos, por lo que no es raro que pasemos casi todo el juego esquivando enemigos, ya que el mínimo contacto con ellos significa un golpe en contra nuestra. Betelgeuse tan solo puede aguantar 2 golpes, así que el reto principal es tratar de esquivar todo como loco tratando de recibir el menor daño posible, todo esto con un control terrorifico. El juego se maneja más que nada con un extraño y poco comprensible sistema de dinero que aparentemente vamos recolectando a medida que matamos a unos enemigos determinados que se encuentran en una especie de agujeros que nos llevan a un mini-nivel subterráneo y a los pequeños insectos. Podemos entrar a unas tiendas repartidas en varios puntos de los diferentes niveles, en donde podemos comprar una mascaras que vendrían a ser los sustos (¿En serio? ¿Betelgeuse tiene que comprar sus propios sustos? No recuerdo que en la película haya sido así). Estos son vitales para acabar con la mayoría

de los enemigos, los jefes, y en algunos casos para poder avanzar por algunos lugares inaccesibles. Una vez comprados, pueden ser seleccionados en un menú insoportablemente incómodo de usar, y el uso de estos es extremadamente limitado. Si compramos un susto 6 veces y lo seleccionamos para usar, el uso de este cuenta como uno, por lo tanto tenemos que volver a seleccionarlo una y otra vez si lo queremos usar nuevamente. Por supuesto que la variedad entre esto sustos es prácticamente nula sin una diferencia real entre ellos, más allá del diseño como había mencionado anteriormente.

A modo de descanso del horripilante sistema jugable, una vez que llegamos a la mansión, el juego cambia radicalmente tomando una vista desde el aire, pudiendo movernos hacia cualquier dirección (este estilo de movimiento hacia cualquier lado suele ser usado en juegos de acción como Ikari Warriors y Metal Gear) en donde tendremos que una vez más ir esquivando los enemigos como sea posible, e ir recolectando ciertos items para poder ir avanzando. Tal vez esta etapa sea la que más recuerdos nos traerá de la película ya que es muy fiel a ella, pero de todos modos no deja de ser espantosa y aburrida. También una puerta mágica vendrá hacia nosotros, y nos trasladará directamente a una zona mágica en donde se encuentra la serpiente que más atrás he mencionado. Para salir de este nivel especial, si o si tendremos que vencer a la serpiente. En sí, el juego tiene una dificultad algo elevada, y cada nivel es un reto aparte. También, es muy fácil quedarse atascado en algunas zonas sin saber qué hacer, sumando que es un juego muy frustrante por errores en el diseño. A veces tenemos que abrir un interruptor o encontrar una llave para poder abrir una puerta, pero otras veces simplemente tenemos que vagar libremente hasta encontrar la salida al próximo nivel, dando a entender que los programadores tuvieron una enorme dejadez a la hora de desarrollar los niveles de este juego.



El nivel de la mansión, prácticamente es otro juego



Mapa de los distintos niveles

Duración:

5 minutos: Es lo que como mucho durarán jugando este juego. Si alguien medio sadomasoquista quiere completar este juego, probablemente le tome mucho tiempo, ya que es bastante complicado, y algunos niveles (como el de la mansión) son un poco largos.

Conclusión:

Si uno se sienta a hurgar y analizar detenidamente, nos damos cuenta de que la idea de un juego de plataformas a medias con una semi-libertad de movernos para cualquier lado, un sistema de compra de sustos que lamentablemente se le puso muy poco esfuerzo, y cierta variedad en los niveles, no hubiera estado para nada mal si se hubiera implementado bien, sin apuro y con mayor esfuerzo en su diseño, pero cada apartado de Beetlejuice que tranquilamente pudo ser bueno, es siempre arruinado por cosas ridículas, que hasta da la sensación de que sea extraño que la empresa que estuvo detrás de este juego haya sido Rare. Cuando encontramos algunas escenas del juego que nos traen un fiel recuerdo a la película de Tim Burton, luego inmediatamente aparece algo que lo desvía totalmente. Lamentablemente Beetlejuice no es más que otro intento de ganar dinero desesperadamente a partir del nombre de una excelente película, con un juego con un desarrollo pobre creado con prisas, que se suma al enorme catálogo de juegos malos para la consola de 8 Bits de Nintendo.

NesBeer

ANÁLISIS



CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

1 JUGADOR

AVENTURA

KONAMI 2001



En el año 2001, junto con la salida de la GBA, Konami lanzó este Castlevania del mismo estilo que el Symphony of the Night, ya que éste tuvo mucho éxito en su día.

En Transilvania corre el año 1830, Camilla, una fiel secuaz de Drácula, consigue resucitarlo. Morris Baldwin junto con sus dos alumnos, su hijo Hugh Baldwin y el heredero del látigo caza vampiros Nathan Graves, intentan impedir la resurrección, pero llegan tarde. Drácula secuestra a Morris y envía a Hugh y Nathan a un cementerio. Estos dos se separan para encontrar el camino de vuelta al castillo para rescatar a su maestro y vencer a Drácula.



Nosotros nos metemos en la piel de Nathan, tendremos que explorar toda la zona en busca del camino de vuelta al castillo y una vez dentro explorarlo para conseguir encontrar el lugar donde se esconde Drácula mientras nos atacan todo tipo de criaturas y conseguimos nuevas habilidades. Por lo tanto el juego no sigue un desarrollo lineal.

Gráficos:

Aunque los sprites son un poco gordos, tanto protagonista como enemigos están bien conseguidos y detallados, además de ser originales, y cuentan con un número de animaciones decentes. Nathan se ve pequeño porque la pantalla tiene que dar cabida a monstruos gigantes, pero igualmente se ve lo suficientemente grande para poderlo manejar bien. Los escenarios suelen tener un doble scroll lateral para dar la sensación de profundidad. Se pueden observar algunos efectos de polvo cuando Nathan rebota en alguna pared o se desliza por el suelo.



Monstruos por todas partes

Sonido:

Hay bastante variedad de sonidos para las distintas técnicas de Nathan y de los demás monstruos, así como los pasos del protagonista cuando corre o cuando va rebotando en las paredes, además Nathan también tiene varias voces.

Por lo visto algunos privilegiados pudieron votar por los temas musicales que querían que salieran en el juego, así que la gran mayoría de temas musicales son clásicos ya vistos en otras entregas, más algunos temas nuevos, por lo tanto se podría decir que la música es excelente y hecha en formato midi de gran calidad.

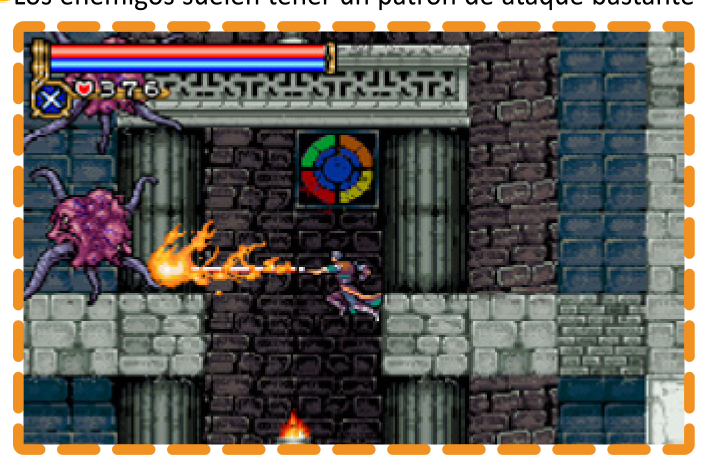


Uno de los jefes gigantescos

Jugabilidad:

Tenemos un gran arsenal de movimientos y técnicas para movernos por el castillo y hacer frente a todos los monstruos que se cruzan en nuestro camino. Empezamos con cosas básicas como pegar con el látigo caza vampiros, saltar, caer en picado desde el aire con una patada y rebotar en el enemigo o deslizarse por el suelo, que también sirve para golpear al enemigo. Mientras avanzamos en la aventura vamos consiguiendo nuevas habilidades como por ejemplo correr, rebotar en las paredes o saltar más alto. A parte del arma principal también conseguiremos varias armas secundarias, cuchillos, hachas, cruces, agua bendita o un reloj que para el tiempo unos segundos, estas armas gastan los corazones que tenemos abajo a la derecha de la barra de vida y magia, éstos se pueden regenerar recogiendo corazones de las antorchas que rompemos.

Lo que le da más variedad al juego son las cartas que recogemos de algunos enemigos derrotados. Hay muchísimas combinaciones posibles de cartas, de dos en dos, que nos da gran variedad de ataques, distintos efectos y poderes a nuestro látigo, gran variedad de armas distintas con sus poderes particulares, técnicas defensivas u ofensivas, incluso se pueden invocar seres que nos ayudan a acabar con el enemigo. Todo esto gasta magia, que es la barra azul que hay debajo de la vida, en rojo, la magia se recupera con el tiempo o en una habitación de guardado.
Los enemigos suelen tener un patrón de ataque bastante



Una muestra del poder de las cartas

definido, aunque muchas veces por mucho que veamos lo que van a hacer, depende que enemigo no es fácil evitarlo. El castillo es muy grande y aunque tengamos un buen mapa para orientarnos, los enemigos nos irán desgastando poco a poco, menos mal que hay bastantes habitaciones de guardado para recuperar la vida, ya que realmente en este juego no es fácil conseguir muchos items para recuperarla.

Conforme vayamos eliminando monstruos iremos subiendo de nivel y mejorando nuestras características, nos irá bien, ya que cada vez los enemigos son más fuertes. Además, poco a poco iremos encontrando mejores armaduras y brazaletes que también mejoran nuestras características.

Duración:

En principio la aventura dura entre 10-15 horas, ahora bien, hay gran cantidad de habitaciones secretas escondidas con items interesantes que mejoran las características de nuestro protagonista, incluso hay una fase secreta escondida a modo de survival que no es obligatoria hacer



Usando una invocación

para acabarse el juego. Si nos entretenemos buscando todo esto, podemos llegar a tardar más de 20 horas en pasar el juego. Mirando bien el mapa y con un poco de intuición se puede ir encontrando poco a poco estos lugares secretos.

Conclusión:

Se podría decir que este juego es uno de los juegos estrella de estreno de la GBA, es un buen juego recomendable tanto a los fans de Castlevania como a los que les gustan los juegos de exploración no lineales. Aunque técnicamente, básicamente en el apartado sonoro, es inferior al Symphony of the Night, por lo demás no tiene nada que envidiarle, los dos son buenos juegos del mismo tipo, no hay que despreciar ninguno.

El Mestre

ANALISIS



DINO CRISIS

1 JUGADOR

SURVIVAL HORROR

CAPCOM 1999

Dino Crisis fue otra apuesta de Shinji Mikami ante el éxito de los primeros Resident Evil. El productor tomó varios de los aspectos clásicos de esta última saga y los situó dentro de un nuevo marco en donde nuestros enemigos no eran lentos zombies sino rápidos y voraces dinosaurios. Y aunque las similitudes con los RE son muchas, Dino Crisis logró ser un gran juego por sí solo.

Un grupo de agentes especiales denominado S.O.R.T. (Secret Operation Raid Team) es enviado a una isla perdida en medio del océano para investigar los extraños sucesos que rodean al enigmático Doctor Kirk, un científico que, ante el rechazo del gobierno, sigue realizando de manera clandestina misteriosos experimentos en un gran laboratorio secreto. Cuando el grupo llega a la isla envuelto en una gran tormenta, varios de sus miembros se dispersan y desaparecen misteriosamente. Ante un inmenso laboratorio y con la inquietante compañía de inesperados dinosaurios con gran apetito por la carne humana, nuestro personaje Regina deberá abrirse paso en busca de la verdad detrás de todo este asunto. Como pueden ver todo esto es muy similar a lo que plantean los primeros RE. Sin embargo el argumento, aunque conocido, no deja de ser sólido y tiene sus propias características que los tendrán aferrados a sus joysticks de principio a fin.





¡Tío, consíguete un enjuague bucal!

Gráficos

Otra de las características más importantes del Dino Crisis es su atmósfera. La misma es inquietante, cerrada, por momentos asfixiante, y el apartado gráfico tiene mucho que ver en esto. El diseño de los personajes y de los dinosaurios es bueno, y estos últimos han sido muy bien recreados tomando en cuenta cómo eran los dinosaurios en la vida real. Las escenas animadas están hechas con el motor gráfico del juego y, si bien no son malas, aquí la calidad baja un poco, sobre todo en los personajes cuyos contornos y formas están un poco entrecortados. Pero es en los fondos y en los escenarios donde los gráficos alcanzan su punto máximo. Los lugares por donde nos movemos generan esa sensación asfixiante de la que hablábamos, gracias a unos fondos dibujados y renderizados muy bien elaborados, una paleta de colores sabiamente elegida y los acertados efectos de luces y sombras.

Sonido

Si los gráficos son responsables de la atmósfera del juego en un 70%, el apartado sonoro se encarga de

poner el 30% restante, ya que nada está librado al azar. Cuando el juego requiere silencio, hay silencio. Cuando requiere unas melodías inquietantes, hay melodías inquietantes. Y cuando llegáis a las esce-



Dinosaurios + Pasillos = combinación letal.

nas de acción, tenéis melodías acordes a esos momentos. Los efectos de los dinosaurios, gritando o moviéndose, y los de las voces y los disparos de los personajes están muy bien. Podemos decir entonces que la banda sonora y los SFX logran meteros de lleno en el ambiente del juego.

Jugabilidad

La influencia Resident Evil también se deja ver en la jugabilidad. En esencia, todas las mejoras que hubieron desde el RE al RE 3 se ven plasmadas en el Dino Crisis, tanto a la hora de moverse como a la hora de disparar, resolver puzzles e interactuar con nuestro inventario. Pero este título también tiene una parti-



¿También tengo que limpiar la sangre?

cularidad propia y es la jugabilidad en espacios cerrados. Durante gran parte del juego avanzaremos en estrechos pasillos y pequeñas habitaciones en las cuales, repentinamente, aparecerán grandes reptiles



Es mejor disparar que esquivar

dispuestos a convertirnos en su almuerzo. Este será el mayor desafío del juego y lo más sabio, a diferencia de los RE, es tratar de eliminar a los dinosaurios, ya que en los espacios cerrados es muy difícil esquivarles.

Duración

El Dino Crisis no es un juego muy largo dentro de su género y tranquilamente podéis terminarlo en unas cinco horas. Sin embargo, según decisiones claves que toméis a lo largo de la historia, podréis disfrutar tres finales alternativos. Además, como buen Survival Horror, una vez que lo terminéis obtendrás nuevas municiones, vestimenta y un Modo Contrarreloj. Por ende, todos estos elementos hacen que este título invite a jugarse más de una vez.

Conclusión

Lo que al principio para muchos podía parecer una simple copia de RE terminó ganándose un lugar dentro del mundo PlayStation por méritos propios. Su historia, pero sobre todo su gran atmósfera, lo han convertido en un juego infaltable dentro del mundo de los Survival Horror.

Guly



Inventario parecido a los de Resident Evil



METROID II
RETURN OF SAMUS

I JUGADOR

ACCIÓN AVENTURA

NINTENDO R&DI 1991

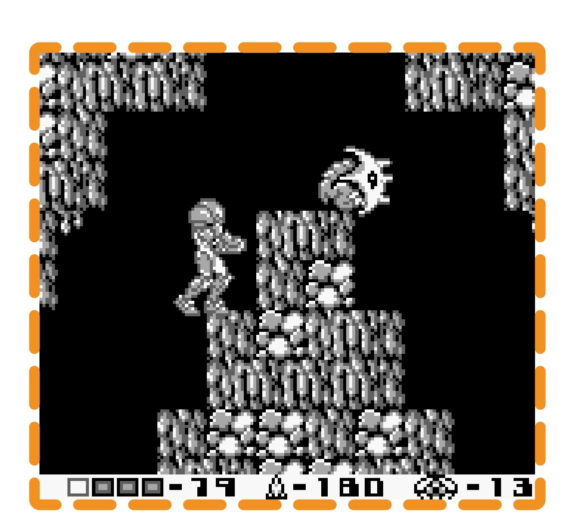
El primer Metroid salió en 1987 para la consola Nintendo NES. Fue algo verdaderamente único para su tiempo y marcó una tendencia junto con Castlevania II, en donde tienes que explorar un gigantesco mapa con un montón de caminos ocultos, secretos y objetos que te permiten avanzar en lugares donde antes no podías, pero lo mejor es que todo esto, es que es de forma no-lineal.

Metroid es un juego en el que es muy fácil perderse y no saber a dónde ir, el hecho de no tener mapa tal vez lo haga un juego algo precario, pero no por eso deja de ser una excelente joya y un verdadero reto. Para los jugadores más nuevos que están acostumbrados a las últimas entregas de Metroid en donde hay mapas, balizas que te indican a donde ir, y otras ayudas, los dos primeros Metroids pueden volverse un juego tedioso y difícil de seguir.

Metroid II: Return of Samus, es la secuela directa para Game Boy, salió en el año 1991 en Norte América y 1992 en el resto del mundo incluyendo Japón. Continúo con esta tendencia pero resultó ser aún un juego más sombrío, solitario, y un reto realmente complicado de superar.

En el anterior Metroid, nuestra protagonista Samus Aran, arruinó los planes de los piratas espaciales que pretendían utilizar la recién descubierta forma de vida conocida como Metroid.

Para asegurarse que los piratas espaciales nunca más puedan obtener Metroids, la Federación Galáctica envío



Vida, misiles y Metroids, en el marcador inferior

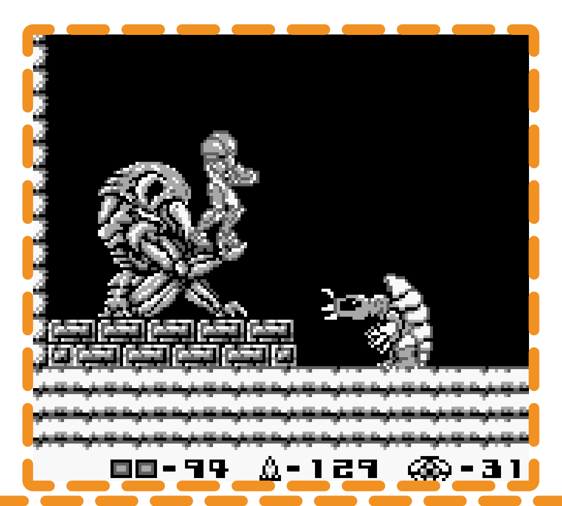


varios equipos a exterminar a estos seres y destruir la colmena central de los Metroids, SR388, una red de cavernas subterráneas. Sin embargo ninguno de estos equipos enviados logró sobrevivir a la misión dada, por lo que la Federación Galáctica contrato a la cazarrecompensas Samus para terminar con esta misión. Nuestra matanza siempre será contra Metroids y algunos roedores de SR388, aquí no hay piratas espaciales como en el primer juego.

El resto de la historia se irá desarrollando en el mismo juego, con muchas sorpresas y un final bastante interesante e inesperado. Teniendo en cuenta que en la mayoría de los juegos de estas consolas las historias se contaban en los manuales, sino tenemos el manual del juego no sabremos de qué va el argumento, a menos que investiguen en Internet. No lo puedo considerar un defecto porque como bien dije era algo común con los juegos de Game Boy y NES, y al menos en su tiempo cuando te comprabas el juego todo estaba detallado en el manual.

Gráficos:

Dejando de lado que es un juego técnicamente bastante trabajado y dentro de todo explota bien las capacidades de la consola (además de salir en los primeros años



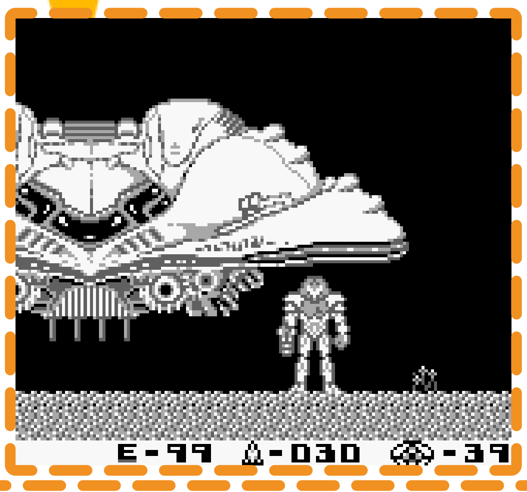
Sprites grandes y detallados

de vida de la Game Boy), los gráficos se pueden discutir, por lo que pueden gustarles en algunos aspectos pero en otros no. El problema es que si bien existen variaciones en este gigantesco mapa, las paredes son casi todas iguales y jugar el juego en la primer Game Boy o la Game Boy Pocket es un trabajo doble por la dificultad de distinguir los lugares, a tal punto de que algunos de ellos se ven idénticos y provocan una gran confusión, como por ejemplo los túneles en los que pasamos de una zona a otra, en la mayoría de los casos es casi seguro que no sabremos cual es nuestro próximo destino, si ya estuvimos ahí o no. Los fondos en la mayor parte del juego son simplemente negros, pero las plataformas en el primer plano están muy bien detalladas. De todas formas estos constantes fondos negros ayuda a ambientar esa "soledad" y claustrofobia que pretende imponernos el juego.

En cuanto a los sprites, estos se merecen un aplauso ya que son grandes y bien animados, en especial el sprite de Samus. La experiencia del juego puede resultar más agradable a la vista si jugamos el juego en una SNES con un Super Game Boy, o como mucho una Game Boy Color, ya que el hecho de tener una distinción colores hace que el juego se vea más hermoso hablando gráficamente.

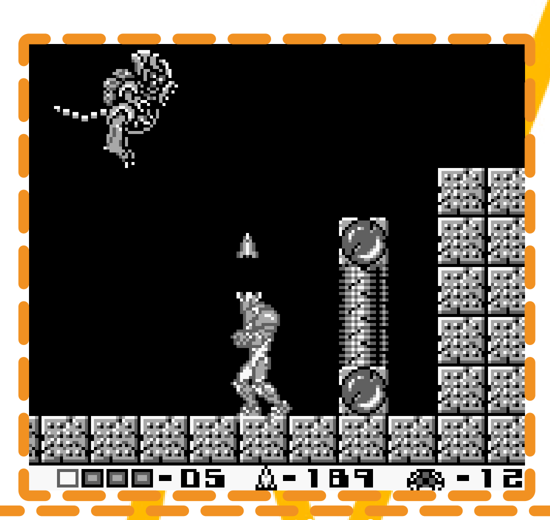
Sonidos:

Puede que muchos no estén de acuerdo conmigo, pero para mi gusto la música es un lujo y su trabajo de ambientar un lugar oscuro y tenso lo hace casi a la perfección. Ésta al igual que la música de su juego predecesor va cambiando en las diferentes zonas. Cada vez que enfrentemos a un Metroid, habrá una música especial para esta batalla que no tendrá fin hasta que finalmente lo hayamos derrotado. Cuando nos vamos quedando con poca energía empieza a sonar una música bastante intensa y molesta, que mientras más heridos estemos incrementará aún más su volumen y su velocidad, generando así una sensación de desesperación. Como dije es molesta, pero increíblemente puedo decir que estuvo muy bien pensada para la situación.



La nave de Samus

Los efectos de sonido también están muy bien trabajados. La única contra pueden ser los sonidos que emiten los Metroid, estos son practicamente todos iguales pese a que los Metroids varían bastante en sus fases evolutivas.



¡Un Metroid Zeta!

Jugabilidad:

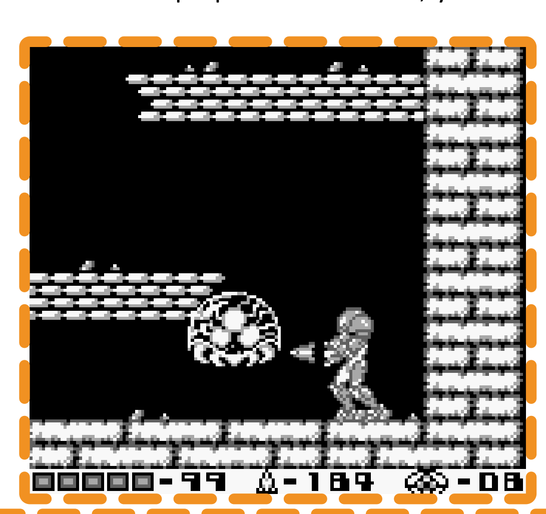
Al igual que en el Metroid anterior, Return of Samus también tiene un solo nivel muy grande sin interrupciones de pantallas de carga, en el que podemos desplazarnos hacia donde queramos ya que como es bien sabido, es un juego no-lineal. Sin embargo, hay zonas en la que todavía no podemos avanzar, ya que parecen estar bloqueadas por lava, pero aun así siempre vamos a encontrar Metroids para exterminar y podremos avanzar por donde antes no podíamos. Tenemos un contador de constante actualización de cuántos Metroids quedan en el mapa por eliminar. Estos Metroids se encuentran en distintas etapas de desarrollo, Alpha, Gamma, Zeta y Omega. Por supuesto que mientras más avanzada sea la fase evolutiva, más rápido y fuerte será el Metroid, por lo que cuando nos encontremos con los Metroids más avanzados, necesitaremos más de una vida de repuesto. Naturalmente los primeros seres que enfrentemos serán unos pequeños roedores que sólo se acercaran para hacernos daño, pero ya en su primera etapa de evolución, se transforman en monstruos más grandes, y necesitaremos los misiles apretando "Select" para hacerles daño. Cada vez que derrotemos a uno, surgirá un terremoto, que despejara algunos de estos túneles que antes no podíamos recorrer. Entonces podemos decir

que el juego está ciertamente "estructurado" en zonas laberínticas, pero no por ello es lineal.

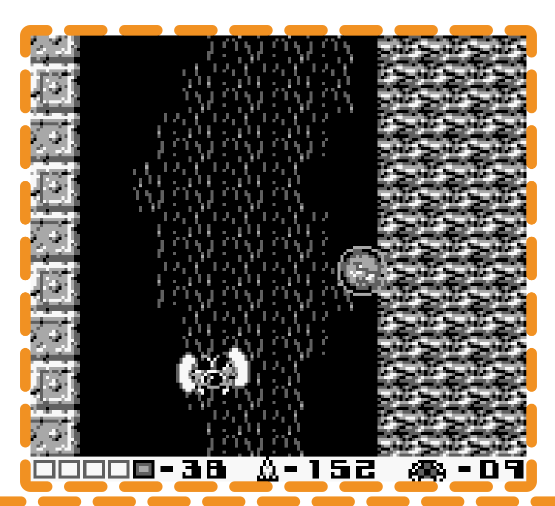
Como no, Metroid II Return of Samus hereda de su predecesor los famosos power-ups, y las ampliaciones de tanques de energía y misiles. La mayoría de estos power-ups son los mismos que en el primer Metroid. No todos son indispensables para poder exterminar a los Metroids, pero nos serán de ayuda vital para completar nuestra misión además de ahorrarnos mucho tiempo. Un punto esencial que recibe este juego con respecto al juego de NES, es que ahora podremos salvar la partida en ciertas estaciones ubicadas en todo el mapa, por suerte son muchas y se encuentran muy bien repartidas así que no es tanto problema encontrarnos con una de estas. Algo muy característico del primer Metroid también fue que cuando nos quedamos sin misiles y sin energía teníamos que pasar mucho tiempo matando enemigos con la esperanza de que nos dejen un poco de municiones y energía. En este Metroid pasa lo mismo, pero también podemos restaurarnos completamente en nuestra nave que se encuentra en el inicio del nivel, aunque muchas veces puede resultar un viaje extremadamente largo. Para eso se incluyeron en el mapa restauradores automáticos (son casi exactamente iguales a cualquier Item) solo que estos son infinitos y suelen estar bastante escondidos y esparcidos en el mapa, además que son pocos, pero eso es mejor que nada. El punto flojo de todo esto es la ausencia de un mapa que nos indique en donde estamos, lo que deriva en perderse muy fácilmente, en una larga duración y una muy posible frustración.

Duración:

La falta de mapa duele, ya que es casi imposible no perderse. El hecho de no tener mapa alarga considerablemente las horas de juego, ya que explorar nos tomará más tiempo de lo pensado, pero nada de esto quedará indicado, seremos nosotros quienes tendremos que recordar cada lugar explorado. Cualquier Metroid es largo, pero este tiene una clara causa algo injusta que espanta a muchos de este juego a la hora de jugar. Si van a jugar a Metroid II, tienen que saber desde un principio que les tomara mucho tiempo poder terminarlo, y como depende de cada uno la duración del juego, no se puede decir cuánto puede durar aproximadamente, pero sí que es un juego bastante largo. Al igual que su predecesor, los finales varían según el tiempo que nos haya tomado completar nuestra misión.



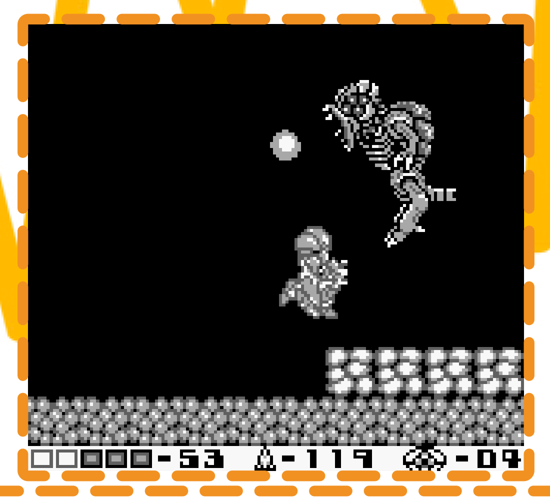
¡Solo nos faltan 8 Metroids!



Trepando por la pared con la Spiderball

Conclusión:

Metroid II es muy bueno pero también muy infravalorado, lamentablemente es un juego que pasó desapercibido para la mayoría de los jugadores, y aun así nunca es tarde para darle una oportunidad si te gustan este tipo de juegos, los cuales no eran muchos en su tiempo. El único problema que se discute es la falta de un mapa, de otro modo es un juego muy sólido que establece las bases para lo que más tarde sería Super Metroid. Ningún fan de la saga y de este género (que se lo suele conocer como "Metroidvania"), se lo puede perder.



Un Metroid OMega

ANALISIS

ATARI 7800

NINJA GOLF

1 JUGADOR

ACCIÓN GOLF

BLUESKY SOFTWARE 1990



En el mundo de los videojuegos se han usado muchos argumentos estúpidos como historia para desarrollar un juego, y es que en la mayoría de géneros es algo totalmente secundario, si el juego es bueno, nos da igual que la historia sea una tontería, lo que pasa es que a veces hay juegos que te hacen plantearte si quizás no se han pasado con el concepto ridículo.

Ninja Golf es uno de esos juegos, desde la portada ya podemos ver que todo es muy ridículo y no podemos saber si es de manera intencionada o si realmente se lo tomaron en serio. El juego trata de un Ninja que ha de superar su prueba final, que consiste en jugar a Ninja Golf, que es mas o menos como jugar a golf, pero en un campo lleno de enemigos, por lo menos hay que admitir que el concepto es original, ahora veamos si el juego vale la pena o no.



Empieza pareciendo un juego de golf

Gráficos

La verdad es que el aspecto gráfico del juego no me desagrada, hay bastantes tipos de sprites (aunque los del ninja se reutilizan en varios colores) también hay varios tipos de fondo (según la zona del campo donde estemos) y cuando llegamos al Green el juego cambia de vista y nos enfrentamos contra un dragón bastante vistoso. A mí, personalmente me parecen bastante decentes, ahora bien, no sé hasta que punto la Atari 7800 podía dar más de sí, ya que no conozco muy bien el sistema, lo cierto es que para ser un juego del año 1990 quizás si se vean bastante sencillos o anticuados, pero en general, me parecen bastante decentes en la mayoría de los casos (no en todos porque hay algunos enemigos bastante feos, la verdad).



Los enemigos no dan tregua

Sonido

Tras una música que intenta ser algo así como oriental, formada a base de pitidos algo molestos pasamos al juego, donde la música desaparece y se ve sustituida por los sonidos que hace el ninja al correr y golpear, en algunos momentos la melodía volverá a sonar pero en general, el juego se centra en los efectos de sonido, y quizás sea mejor así, ya que la música no es muy disfrutable, lamentablemente los efectos tampoco son maravillosos, pero al menos no molestan.

Jugabilidad

El concepto de Ninja Golf es muy interesante, así que voy a explicar antes que nada como funciona el juego para que sea mas fácil comprenderlo.

Al principio vemos al ninja preparado para golpear la bola, debajo de él vemos un mapa del campo de golf donde se puede apuntar hacia donde queremos golpear y también podemos elegir la potencia (habrá un punto que se moverá hacia adelante y atrás, según mas lejos este del ninja mas fuerte golpearemos la



Si llegamos al final, nos espera un dragón

bola). Una vez hecho esto el juego cambia radicalmente, pues nos tocará ir hacia donde está la bola y cuando lo hagamos veremos que salen enemigos de todos lados, aparecerán ninjas enemigos, ranas, serpientes, tiburones, de todo. Mientras mas fuerte hayamos golpeado la bola mas enemigos tendremos que abatir (pues el camino es mas largo) y mas nos arriesgamos a que nos maten, claro. Una vez hemos llegado al hoyo, el juego cambia totalmente, ahora vemos al ninja de espaldas enfrentándose a un dragón que escupe fuego, tendremos que movernos y tirar shurikens al dragón, si le vencemos habremos completado el hoyo.

Dicho esto, conviene aclarar que los controles son bastantes sencillos en todos los casos, en el punto inicial, cuando hay que golpear la bola, solo se hay que mover el cursor y tocar un botón. En la parte de recorrer el campo enfrentándonos a enemigos tene-



Los ítems son vitales para sobrevivir

mos un botón para saltar y un botón de acción, que en caso de tener shurikens los lanzará, y si tocamos una dirección (arriba, adelante, abajo) al tiempo de pegar, dará patadas en esas direcciones (pues hay enemigos que vienen por lo alto o lo bajo y hay que darles con patadas concretas), si se nos gastan los Shurikens, el ninja dará patadas solamente, conforme avancemos en este modo veremos enemigos más difíciles y algunos ítems que nos ayudaran (rellenando la barra de vida, matando a todos los enemigos, dándonos mas shurikens o haciéndonos invulnerables durante un corto periodo de tiempo). La parte final del dragón, es la más sencilla, solo hay que moverse a izquierda o derecha y darle al botón para lanzarle estrellas. En todos los casos, los controles me parecen bastante aceptables, lo único mínimamente complicado es aprender a dar patadas y ahorrar

shurikens para determinados momentos, pero eso lo conseguiréis con práctica.

Duración

El juego consta de 9 hoyos, y tenemos un número limitado de vidas para superarlos, si tenemos en cuenta que en cada hoyo hay mas enemigos que en el anterior, y que ni siquiera nos rellenan la vida al completar uno, ya se puede deducir que el juego no es excesivamente fácil. Las partes de acción son las que mas dificultades os pueden dar, ya que aunque hayáis jugado y dominéis el control de las patadas, hay ocasiones donde los enemigos son muy numerosos (y salen de todos lados) así que poco a poco os irán desgastando hasta provocaros la muerte. La parte del dragón también sube de dificultad, pero lo que la hace difícil es haber llegado con la vida muy tocada de la parte anterior.

Si el juego realmente nos atrapa y queremos dedicarle mas tiempo tenemos 4 niveles de dificultad para asegurar su duración.



Ninjas, tiburones, serpientes, ranas gigantes...



Pantalla de título

Conclusión

Ninja Golf es un juego muy original y a mí al menos me resulta divertido, aunque cuando llevas un rato jugando te das cuenta de lo repetitivo que es, ya que la única novedad entre campo y campo es el tipo de terreno y enemigos que te puedas encontrar, pero en general, no hay nada más de lo que se ve en la primera partida. Quizás lo peor es que la parte de golf es anecdótica (no hay diferentes palos, ni viento, ni nada que le de profundidad en ese aspecto) y que es del año 1990, que era un momento en el que los juegos habían evolucionado bastante y eso le hace parecer mucho mas viejo, sencillo y cutre de lo que ya es. Sin embargo aconsejo probarlo, aunque sea por su originalidad, si os parece entretenido aconsejo probar también el Remake que se ha hecho para PC como juego Flash.



La introducción del juego

Skullo



DANCE PAD

Skullo





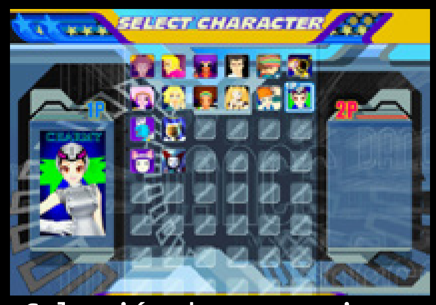
En el número anterior comenté el Power Pad, esa alfombrilla con botones para NES, al verlo era imposible no pensar en su "versión actual" el Dance Pad (también conocido como Dance Mat), de hecho iba a incluir una pequeña reseña de este dentro del comentario del Power Pad, pero al final decidí comentarlo por separado, con lo cual ahora toca hablar de la alfombrilla de baile.

El origen de esta alfombrilla con botones proviene de los juegos musicales de Konami que terminó creando una gran variedad de estos debido a su gran aceptación, de ahí proviene la saga Dance Dance Revolution (también conocida como Dancing Stage) que disponía de una máquina recreativa enorme, con dos plataformas rodeadas de botones preparados para ser pisados mientras se bailaban las canciones que sonaban en el juego. Estos juegos terminaron llegando a las consolas y con ellos llegó la alfombrilla, ofreciendo una alternativa de juego que parecía olvidada desde el Power Pad a Playstation, PC, Dreamcast, Playstation 2, Gamecube y Xbox entre otras.



DDR (Playstation)


DDR (Windows)



Selección de personaje en DDR (Windows)

Debido a este motivo la gran mayoría de títulos compatibles con este periférico provienen de los títulos musicales de la propia Konami, aunque también hay algunos juegos diferentes que le dieron uso con mayor o menor acierto y que incluso llegaron a tener su propia alfombrilla.

Dance Dance Revolution (DDR) /Dancing Stage (DS)

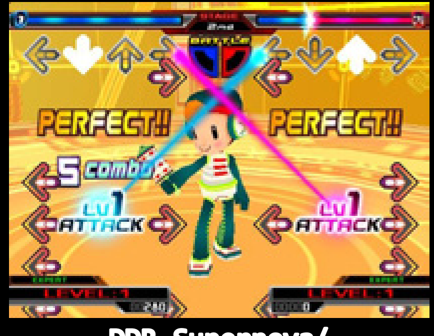
Los juegos DDR tienen una jugabilidad muy directa y sencilla de comprender, pues se basan en darle a la flecha correcta en el momento indicado, marcado por una flecha que sube por la pantalla hasta llegar a una marca, obviamente el momento en el que hay que dar a la flecha corresponderá con el ritmo de la canción que estemos escuchando, si acertamos nuestra barra de baile se llenará, si fallamos se vaciará, si queda vacía del todo, perderemos. Generalmente todos los juegos de la saga DDR son muy similares, aunque los hay que incluyen algunas novedades jugables (como añadir dos flechas mas o tener que mantener una flecha pisada mientras pisamos otras diferentes) o modos de juego nuevos (minijuegos o modos especiales para varios jugado

No enumeraré todos los títulos de la saga Dance Dance Revolution porque me ocuparía varias páginas debido a la gran cantidad de títulos que existen, en gran parte a que (como pasa con muchos juegos musicales) de un solo juego salen muchas versiones diferentes según la zona donde se venda, con el consiguiente cambio de canciones y título.

Tras el éxito inicial de Dance Dance Revolution empezaron a aparecer versiones especiales, como por ejemplo los juegos protagonizados por personajes de Disney que salieron para Playstation (DDR Disney Mix) y Nintendo 64 (DDR Disney Dance Museum), que ofrecían, además del sistema clásico de baile, algunos modos de juego nuevos. También terminaron saliendo juegos con diferentes artistas ligados a los programas juveniles de Disney.



DDR Max/ DS Megamix (PS2)



DDR Supernova/
DS Supernova (PS2)


DDR X (Arcade)




DDR Disney Mix
(PlayStation)



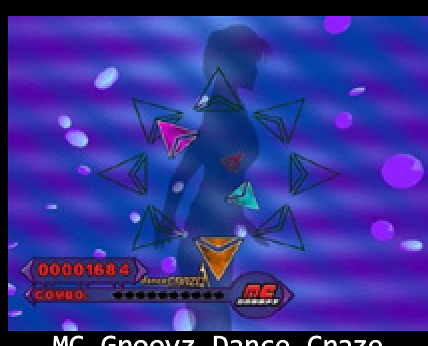
DDR Disney Dance
Museum (N64)



DDR Mario Mix (Gamecube)

Otro juego a destacar el DDR with Mario (conocido en occidente como DDR Mario Mix o DS Mario Mix) para Gamecube, un juego donde además de bailar remixes y versiones canciones de Mario podíamos disfrutar de varios minijuegos y de un modo de juego "con trampas" donde enemigos u objetos de la saga Mario sustituían a algunas flechas, provocando cada uno un efecto diferente según la canción seleccionada, así pues podíamos pasarnos una bola de fuego entre los dos jugadores esperando que fallara el otro o aprovechar los caparazones de tortuga para quitarnos varias flechas a la vez.

Además de los juegos de Konami, otras compañías probaron suerte con sus juegos musicales (algunos de ellos compatibles con los Dance Pad) y de ahí salen títulos como Bratz de Playstation o MC Groovz Dance Craze de Gamecube un juego que traía su propia alfombrilla. Como curiosidad para finalizar la sección comentaré que también hay un mando alfombrilla para ponerlo directamente en la Playstation y así jugar con los dedos en lugar de con los pies, y que Gameboy Color (que tuvo varios juegos de la saga Dance Dance Revolution) tuvo un adaptador similar que se ponía directamente en la consola.


MC Groovz Dance Craze
(Gamecube)


Adaptador para
Game Boy Color


Mando Alfombrilla

REVISIÓN

STREET FIGHTER ALPHA

Título: Street Fighter Alpha: The Movie.

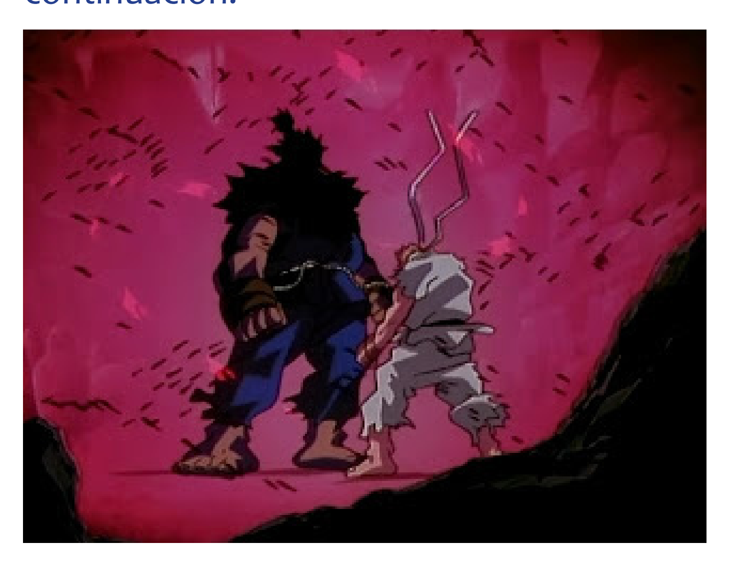
Dirección: Shigeyasu Yamauchi

País: Japón

Año: 1999

Duración: 93 minutos

Bueno, en el número de hoy voy a comentar una de las películas que esperé con mas ganas en su día, se trata de la película de animación de Street Fighter Alpha. Obviamente cuando salió pensé que sería el equivalente de la genial película de anime de Street Fighter II, pero basada en la saga Alpha, que encima tenía una historia algo más detallada y por lo tanto daba mucho mas juego para una película. ¿Cumplió las expectativas o no? Bueno, eso lo veremos a continuación.



Historia del videojuego:

Street Fighter Alpha es un juego que nos sitúa años antes de Street Fighter II, y en él podemos ver a unos jóvenes Ryu y Ken con ganas de "descubrir mundo", obviamente hacen presencia otros personajes, pero quizás lo más relevante es la inclusión de Akuma (Gouki) quien tiene una relación particular con Ryu, pues es el hermano de su maestro y el responsable de su muerte. Si nos centramos en dicha saga, Ryu pasará más de una vez a debatirse entre verse consumido por el Dark Hadou, la energía que consumió a Akuma (motivo por el cual podemos elegir en varios juegos a Evil Ryu) o mantenerse fiel a las enseñanzas de su maestro.

Historia de la película:

La película empieza con el debate interno que tiene Ryu, viéndose a si mismo consumido por el Dark Hadou, temiendo acabar como Akuma. De aquí pasamos a encontrarnos con la aparición del hermano pequeño de Ryu y la participación en un torneo clandestino de luchadores celebrado por un científico loco.

Como se puede apreciar, cierta parte de la historia de la película si se corresponde con la del juego, por lo menos en lo que se refiere a la historia de Ryu, pero luego entran en juego un hermano de Ryu y un científico loco, dos cosas que, de primeras, difícilmente pensaríamos que nos íbamos a encontrar.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Lo primero que vemos son escenas Akuma matando a Gouken, y a Ryu convirtiéndose en "Evil Ryu" a causa del Dark Hadou. De aquí pasamos a Chun li y su compañero Wallace persiguiendo a unos tipos armados por mitad de la calle, Ryu, que pasaba por ahí, los vence ante la atenta mirada de Sakura y los dos policías.

Mientras vuelve al monte donde vive, a Ryu se le aparece Rose, quien lo advierte del peligro que corre cuando usa su rabia, pues fácilmente puede acabar como Akuma, consumido por el Dark Hadou. En ese momento se encuentra con Ken que viene a visitar la tumba del fallecido maestro de ambos, Gouken. Poco después aparece un niño pequeño y asegura ser el hermano pequeño de Ryu, aunque Ken no le cree, Ryu le va consintiendo hasta que se queda con ellos. Esa misma noche, Ryu vuelve a sufrir un ataque de Dark Hadou y tiene que ser detenido por Ken, quien les cuenta, al día siguiente que va a participar en un torneo de luchadores, debido a sus problemas "internos" Ryu decide no participar. Mientras acompañan a Ken para el torneo, Ryu y su hermano pequeño (Shun) se meten en líos y es cuando se ve que el chico posee una extraordinaria habilidad luchando, así como una irá muy potente al pelear, lo que llevará a Ryu a intervenir para detenerle.



Mientras tanto Sakura se dedica a buscar a Ryu, y al entrar en un bar poco recomendable, es atacada por los tipos que lo frecuentan, por suerte por ahí andaba Ken que la rescata. En ese momento Chun LI se pone en contacto con Ryu mientras entran al lugar donde se celebra el torneo (y podemos ver a Vega dándole una paliza a Dan). Poco después empieza el siguiente combate, donde se enfrentará a Zangief contra un pequeño adversario que resulta ser el hermano pequeño de Ryu, que para sobrevivir a su inmenso rival termina usando el Dark Hadou, aunque sin mucho éxito ya que Zangief termina aplastándolo, momento en el cual Ryu aparece para salvar a su hermano provocando una sonrisa del organizador del torneo (un científico al que busca Chun Li) y un comprensible enfado al luchador ruso, que decide hacerle su famosa llave a Ryu y luego centrarse en pisar a su hermano, esto último provocará que el karateka japonés quede poseído temporalmente por el Dark Hadou, por fortuna recupera el control de su cuerpo a tiempo y no acaba con Zangief (aunque hace explotar medio edificio).

El científico responsable del torneo demuestra sus intenciones por controlar el Dark Hadou mientras Chun Li y Wallace continúan con su investigación. Durante el caos causado por la destrucción del edificio, Sakura resulta herida y es llevada a un sitio más seguro por Ken. Ryu le pregunta a su hermano que como es que domina el Dark Hadou, y este le contesta que lo aprendió de su padre. Sin tiempo a más explicaciones entra en escena un tipo grandote (al parecer llamado Rosanof) que pelea contra Ryu y Chun Li y termina hiriendo a Shun, cosa que provoca que Ryu se enfade y lo derrote usando el Dark Hadou, tras ese momento un helicóptero secuestra al herido Shun.



Tras esto, vemos que Ryu le cuenta a Chunli lo que es el Dark Hadou y de ahí pasamos al hospital, donde Sakura se recupera de su herida en la pierna (jugando al Pocket Fighter de WonderSwan). Tras tener una nueva visión de Rose, Ryu se da cuenta que está siendo consumido por el Dark Hadou y parte junto a Chunli en busca de Akuma, cosa que no vale para nada, por cierto.

De aquí pasamos a un nuevo torneo clandestino en el laboratorio del doctor anteriormente mencionado, donde aparecen otros Street Fighters (Adon, Rolento, Birdie, Dhalsim, Guy…). A los ganadores los terminan secuestrando para ser usados en experimentos, siendo Birdie el primero en ser utilizado, por suerte para él, Chun Li y Ken le liberan, pero se encuentran otra vez con el tipo grandote que peleó contra Ryu en el torneo anterior. Tras derrotarlos a todos se vuelve a enfrentar contra Ryu, y es entonces cuando se descubre que el hermano de Ryu está "dentro" del tipo grandote (si, es algo raro…). En ese momento se explica que no es su hermano, si no que todo tiene que ver con el doctor y sus ganas de atraer a Ryu para poder estudiar y utilizar el Dark Hadou. Ryu destroza al tipo grandote y el científico absorbe los datos de la mencionada técnica, con lo cual se convierte en el siguiente rival, usando las habilidades robadas contra el protagonista. Justo antes de que Ryu quede absorbido por el Dark Hadou, Rose se le vuelve a aparecer, tras el último debate interno entre "el bien y el mal" de Ryu, este derrota al científico. Como momento final de la película tenemos a Ryu hablando con Akuma, y la película justo acaba cuando van a enfrentarse (vamos que nos dejan con las ganas).FIN

Los personajes



Ryu: Protagonista del juego y la película, su aspecto es prácticamente idéntico al del juego, y su personalidad, también. Su dualidad entre Ryu y Evil Ryu está bastante bien pensada, pero mal llevada a cabo porque la película se centra en otras cosas.



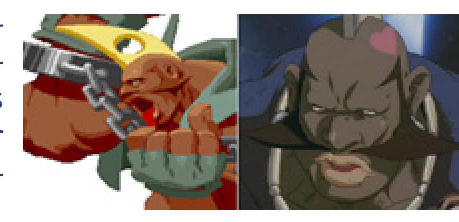

Ken: Mejor amigo de Ryu y compañero de entrenamiento, lo vemos mas o menos como se supone que es, un tipo mucho más abierto y divertido que Ryu, pero que no duda en luchar si es necesario, aunque al contrario que su amigo, no vive para luchar. Aunque no hace demasiadas cosas en la película está bien representado



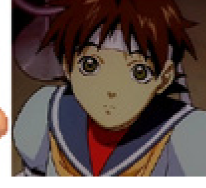

Chun Li: Policía de profesión y artista marcial de vocación. Chun Li sigue el patrón que tiene en los juegos: estar investigando algo. Se vuelve a usar la idea de investigar sobre su padre, pero una vez mencionado y supuestamente relacionado con el científico loco (Sadler) no se vuelve a hablar de él y se olvida totalmente, con lo cual se vuelve una excusa bastante pobre para meterla en la película.



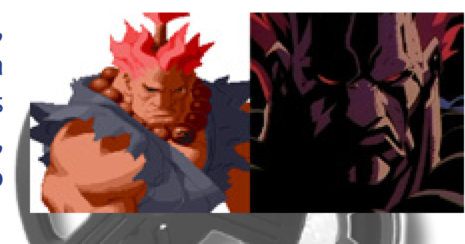
Zangief: Luchador ruso enorme, una celebridad en su país. De aspecto idéntico en juego y película (incluida la cara de loco) pero de comportamiento muy distinto, mientras que se supone que en el juego es un tipo bastante listo (aunque no lo aparente) en la película se comporta como un animal, de hecho ni siquiera recuerdo si dice alguna frase o simplemente gruñe.



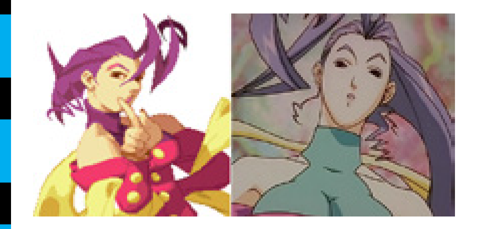
Birdie: Luchador callejero, se respeta el diseño del juego y su habilidad de luchar con la cadena. Curiosamente y pese a ser un personaje poco popular tiene mas minutos en la película que otros más conocidos como Guy o Dhalsim. Pese a su aspecto, demuestra ser bastante buena persona, ayudando a Ken y Chun Li cuando lo salvan de Sadler.

Sakura: Colegiala y fan incondicional de Ryu tanto en la película como en el juego. Su papel consiste en buscar a Ryu y pelear contra él, nada más. Su participación en la película es tremendamente secundaria.

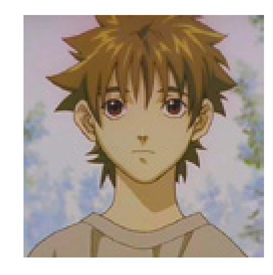


Akuma: Hermano y asesino de Gouken (maestro de Ryu y Ken), esta consumido por el Dark Hadou y quiere que Ryu también sea consumido para poder luchar a muerte contra él, usando ambos su potencial. Su aspecto e historia es muy similar en ambos casos, aunque su participación en la película es anecdótica, realmente no llega a participar en prácticamente nada.



Rose: De aspecto casi idéntico entre el juego y el anime, cambia su historia de "parte buena del alma de Bison" a "visiones que se le aparecen a Ryu para impedir que caiga en el Dark Hadou". Realmente creo que la han puesto por ser un personaje relativamente popular, ya que no aporta ni participa nada directamente en la película, como otros tantos personajes.

Los personajes



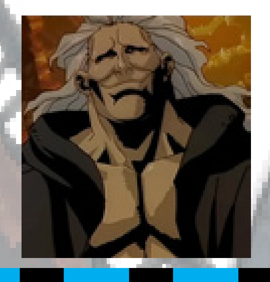
Shun: Supuesto hermano de Ryu, es un personaje inventado para la película y el personaje sobre el que se centra la historia



Sadler: Científico, se dedica a analizar y experimentar con luchadores para absorber sus técnicas y usarlas él mismo. Es un personaje inventado para la película.



Wallace: Policía, compañero de Chun Li, no hace nada destacable en toda la película y hasta te olvidas de que existe. Es otro personaje inventado para la película.



Rosanof: Tipo enorme y robótico que obedece a Sadler, de hecho parece estar controlado directamente por él. Puede usar las técnicas que han extraído de otros luchadores y parece casi indestructible. Es otro personaje inventado para la película.

Conclusión:

Street Fighter Alpha es una película engañosa, quiero decir, empiezan intentando convencerte de que se centrará en la relación entre Ryu, Akuma y el Dark Hadou, y cuando llevas un rato viéndola te das cuenta que se centra en un supuesto hermano de Ryu, un científico loco y un torneo clandestino. Así que podemos decir que esta película es una oportunidad perdida, pues aunque la trama del científico no esté mal del todo (pese a que de original no tiene nada) no tiene sentido hacer una película de Street Fighter Alpha si ignoras la historia de todos los personajes y te inventas una totalmente nueva, que no tiene que ver con ninguno. Otro punto malo de la película son los personajes, salen muchos, pero realmente ninguno hace nada, personajes como Wallace o Sakura los podían haber quitado, pues realmente no aportan nada, y si hablamos de los Street Fighters, hay un buen grupo de ellos que tienen una escena y no dicen ni una sola palabra, vamos que aparecen en la película solo para que dé la sensación que hay mas personajes del juego. Mención especial a Akuma, quien directamente no hace absolutamente nada en toda la película, incluso se marcha tranquilamente cuando Ryu va a buscarle. El estilo de dibujo tampoco me gusta mucho, porque pasa de ser bueno a poner caras ridículas y tremendamente raras, pero bueno, es un estilo similar a las ilustraciones vistas en la saga Alpha, así que no creo que sea muy criticable.



Resumiendo, ¿quieres una película en la que salgan personajes de Street Fighter pero no tenga que ver con Street Fighter? Mira la película, ¿quieres una película en la que se explique la relación entre Ryu y Akuma y se explique algo sobre el origen de este último? No la mires, porque no hay nada que ver. Afortunadamente hay otra película que si trata este tema, y que será comentada en otro número.

Skullo

VALORACIÓN:

MALA





YOSHI

Uno de los casos más llamativos de personaje secundario que logró convertirse en protagonista es el hambriento dinosaurio de Nintendo, Yoshi. Un personaje que pese a estar limitado a ser un "vehículo que come enemigos" terminó ganándose una rápida simpatía por parte una gran parte del público.

El origen de Yoshi está en Super Mario World, el primer juego de los hermanos Mario para Super Nintendo, donde Yoshi se unía a los fontaneros para poder encontrar a los miembros de su familia que habían sido secuestrados por los Koopalings. En dicho juego Yoshi podía comerse casi todos los enemigos, con la particularidad de que si se comía tortugas de diferentes colores obtenía poderes especiales como escupir fuego, causar pequeños terremotos y volar. Una vez avanzábamos en el juego descubríamos que había Yoshis de mas colores que obtenían las habilidades mencionadas mas fácilmente, siempre teniendo en cuenta el color del propio dinosaurio.

Tras Super Mario World, el personaje de Yoshi quedó totalmente incluido en el universo Mario y empezó a aparecer en un sinfín de juegos como reclamo, aunque directamente no manejásemos al propio Yoshi, como era el caso de los Puzzles Mario and Yoshi (también conocido simplemente como Yoshi) en 1991 o Yoshi's Cookie en 1992 que aparecieron para varias consolas de Nintendo.



Super Mario World (SNES)



Yoshi's Cookie (SNES)



Yoshi/Mario & Yoshi (NES)

Poco más tarde aparecería uno de los juegos más originales en los que tomaría lugar el dinosaurio: Yoshi's Safari, un shooter ambientado en el mundo de Mario, creado para jugar con el Super Nintendo Scope (el Bazuka de SNES).

Sin embargo todavía no había salido un juego en el que el dinosaurio fuera el personaje manejado directamente por el jugador, cosa que cambió con la salida de Super Mario World 2: Yoshi's Island en 1995, un juego donde Yoshi era el protagonista indiscutible y Mario (esta vez en bebé) solo era un secundario. En este juego el mundo de Yoshi se expandió muchísimo, se le dio una historia que lo unía con los hermanos Mario desde que estos eran pequeños y se dotó al personaje de nuevos enemigos y nuevas habilidades, y es que pese al engañoso título que tuvo ese juego en occidente, no tenía que ver directamente con Mario World, mas allá de la aparición de Yoshi o personajes de Mario. Ahora Yoshi podía defenderse de sus enemigos tirándoles huevos (creados con enemigos previamente engullidos), podía caer en el suelo de un culetazo creando un pequeño temblor e incluso podía transformarse en diferentes vehículos gracias a la "Yoshimorfosis". Super Mario World 2: Yoshi's Island fue un juego redondo, con un gran nivel técnico y una gran jugabilidad, además de ser un soplo de aire fresco en el género de las plataformas.



Yoshi's Safari (SNES)





Yoshi's Island (SNES)

Tras el éxito de Yoshi's Island, y su aparición en Super Mario RPG, el dinosaurio volvió a protagonizar un juego de Puzzles, y es que el juego conocido como Panel de Pon en Japón se transformó al llegar a occidente en un juego de Yoshi llamado Tetris Attack, donde aparecían muchos personajes presentados en Yoshi's Island. Como curiosidad decir que esta versión terminó siendo lanzada también en Japón, lo cual demuestra que fue una de las pocas occidentalizaciones que tuvieron más éxito que el original.



Super Mario RPG (SNES)





Tetris Attack (SNES)

Tras su etapa en Super Nintendo, Yoshi debía dar el salto a Nintendo 64, inicialmente se le vio en Super Mario 64 en un simple cameo, pero poco mas tarde apareció un juego donde los Yoshi's tomaban el protagonismo totalmente, se trataba de Yoshi's Story, un juego de plataformas en 2D donde manejábamos diferentes Yoshis de colores hasta llegar al malvado Bowser que había convertido la Isla de Yoshi en una especie de libro y había robado el árbol de la felicidad de estos. Pese a la originalidad y al simpático diseño del juego no tuvo la misma aceptación que Yoshi's Island.



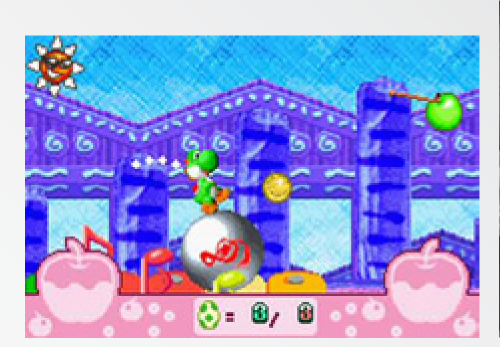
Super Mario 64 (N64)





Yoshi's Story (N64)

A partir de este momento Yoshi empezó a protagonizar juegos un tanto particulares, por ejemplo Yoshi's Universal Gravitation (también llamado Yoshi Topsy-Turvy) de Game Boy Advance, otro plataformas 2D (donde una vez más los niveles eran presentados como un libro) con la particularidad de que si movíamos la consola se cambiaba la "gravedad" del juego, de manera que si la pantalla estaba inundada de agua y girábamos la consola hacia un lado esta pasaría a ir a ese lado, también podíamos mover piedras y elementos del escenario con este sistema, incluso el propio Yoshi se veía afectado por esos giros de la consola, pudiendo andar por la pared siempre y cuando hayamos girado la consola para que el lado correcto. Muchas de las fases incluían trozos con Yoshi transformado en diferentes vehículos u objetos y una vez mas, los manejábamos girando la consola. En esa misma consola salió también el Yoshis Island de SNES, con algunos añadidos.



Yoshi Universal Gravitation (GBA)

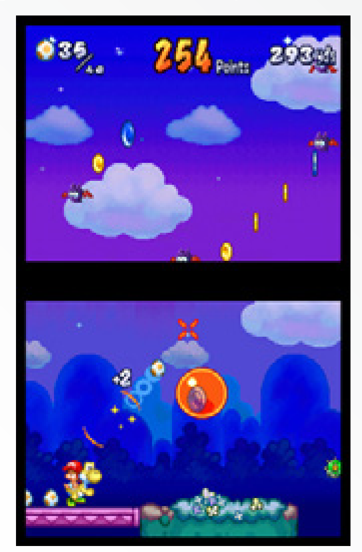


Super Mario Sunshine (GC)



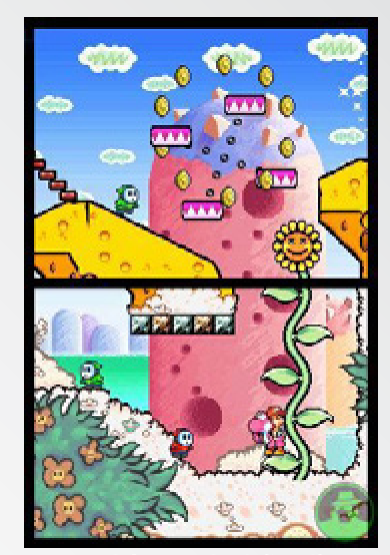
Super Mario 64 DS (NDS)

Mientras tanto en Gamecube, Yoshi era uno de los reclamos de Super Mario Sunshine, donde nos encontrábamos una extraña variedad del dinosaurio que podía escupir zumo y transformar a los enemigos en plataformas, además de ser muy vulnerable al agua, pues si caía a esta, desaparecía. Con la salida de Nintendo DS volvieron a lanzar Super Mario 64 con más personajes, lo gracioso del juego es que inicialmente empezábamos manejando a Yoshi y teníamos que rescatar al resto.





Yoshi Touch and Go (Nintendo DS)



Yoshi's Island DS (NDS)

Nintendo DS fue también la consola en la cual Yoshi obtuvo sus siguientes juegos, el primero de ellos Yoshi Touch And Go, un juego bastante extraño en el que debíamos usar la pantalla táctil de la consola para hacer caminos de nubes, atacar enemigos y otras acciones diferentes con tal de poder ir progresando. El segundo juego fue Yoshi's Island DS una continuación directa del juego de SNES donde Yoshi volvía a hacer de niñera, esta vez llevando a los bebés Mario, Peach, Wario, Donkey Kong y Bowser.



Super Mario Kart (SNES)

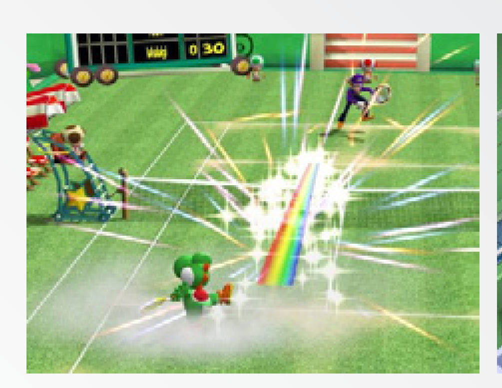


Mario Golf (N64)

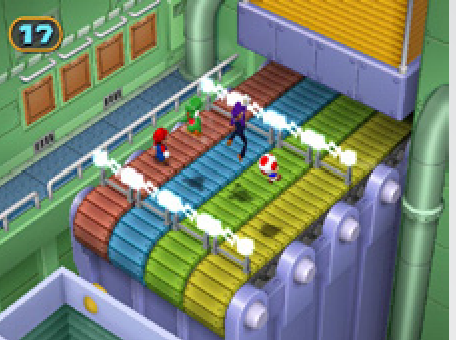


Mario Party 2 (N64)

Además de su carrera en solitario y de sus apariciones en diversos juegos de Mario, Yoshi también era un personaje fijo en los juegos deportivos de Nintendo, apareciendo en los diferentes Mario Kart, Mario Tennis, Mario Golf y en todas las entregas de Mario Party. Yoshi es además, uno de los personajes iniciales de la famosa saga Super Smash Bros donde hace uso de la mayoría de sus habilidades vistas en los otros juegos (tirar huevos, tragar a los enemigos, caer de golpe contra el suelo, o usar los poderes que tenía en Super Mario World al comer tortugas de colores).



Mario Power Tennis (GC)



Mario Party 7 (GC)



Super Smash Bros Brawl (Wii)

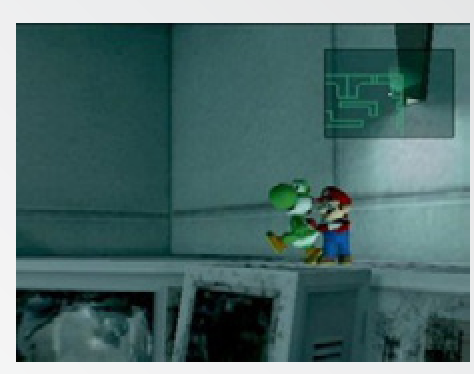
Al margen de sus numerosas apariciones oficiales, Yoshi también ha tenido algunos cameos en juegos ajenos a la franquicia de Mario, lo que demuestra la simpatía e importancia que ha ido logrando poco a poco y que ya era un icono de Nintendo totalmente reconocible.



Zelda: Links Awakening (GB)



Donkey Kong Country 2 (SNES)

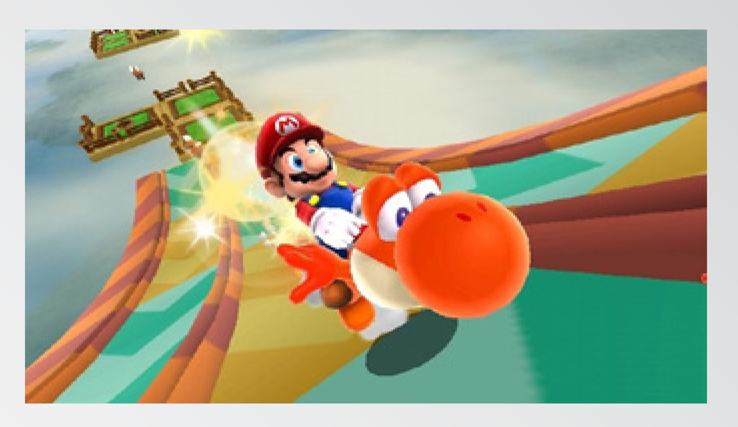


Metal Gear: Twin Snakes (GC)

En la actualidad Yoshi sigue con su papel de acompañante de Mario y sigue participando en todos los juegos deportivos en los que aparezcan personajes del universo Mario a la espera de volver a tener sus propias aventuras.

Recientemente se ha anunciado que tendrá un juego nuevo para Wii U, donde volverán a usar un estilo visual muy original (haciendo que los personajes parezcan de lana o algo así) de este juego todavía se sabe poco, pero queda claro que en lo que se refiere a Yoshi, hay bastante margen para la innovación, pues ha tenido juegos de todo tipo y cabe esperar que aprovechará el mando pantalla de Wii U de alguna manera original.

Skullo





Super Mario Galaxy 2 (Wii)



¿así se verá Yoshi en Wii U?


¿QUIERES QUE TU WEB,
FORO, BLOG, ETC...
SALGA ANUNCIADO EN
BONUS STAGE MAGACINE ?
PUES ENVIAMOS UN MAIL A
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y TE OFRECEMOS
UN ESPACIO



EL MUNDO DE LOS FAMICLONES PARTE 2: ORIGEN Y HARDWARE

Ya introducidos con este gigantesco mundo ilegal en el número anterior de la revista, es hora de hablar del origen de estos clones, el por qué la facilidad de que una enorme cantidad de pequeñas empresas hicieran su propio clon, porque tan bajos costos y algunas de sus características.

Family Game, NASA, Polystation, Dendy, Terminator 2, Microgenius, representan solamente el 1% de los famiclones. Son tantos, fueron tantas las empresas que fabricaron el suyo que es casi imposible mencionar una lista de todos ellos, además de su origen y de sus características. Cuando pensas que lo viste todo, siempre encontrarás algo nuevo, sin contar que hasta estos días se siguen fabricando clones de esta consola, hoy por hoy totalmente legales, ya que el Famiclon fue ilegal hasta el año 2003, cuando finalmente la marca "Family Computer" expiró por completo.

Origen:

Antes que nada quiero empezar hablando sobre el término "Famiclon". El porqué, es claramente más que obvio (la fusión de las palabras Famicom y Clon), pero si viajamos en el tiempo a los '90 en ningún momento hubiéramos escuchado este término. Recordemos que las empresas distribuidoras, junto con la publicidad que hacían, imponían un nombre como "Family Game" o "Dendy", mientras que en otros tenían el mismo que la consola original (en los caso de los países latinoamericanos donde no había un nombre dado, era simplemente "NES"). Por lo tanto pensar en la persona que inventó este término y en donde se popularizó es imposible saberlo, pero lo que es seguro, que en la primera generación de Famiclones no lo fue, tal vez los clones que imitaban el diseño de la Play Station hayan sido el principal desencadenante.

No hay data registrada del origen exacto del primer Famiclon, ni tampoco de quien lo fabricó, lo que sí es seguro es que fue en China, Taiwan o algún país de las cercanías, a fines de los años 80, como una alternativa ilegal y menos costosa que la Famicom/NES. Los primeros Famiclones creados eran muy parecidos a las Famicom originales, no sólo por su carcasa, sino también por sus componentes internos. Esto tal vez se deba a que los fabricantes de esos componentes y chips eran los mismos que fabricaban los de las consolas de Nintendo. Estos clones "exactos" generalmente son denominados los de "Primera generación", con algunas pequeñas variantes con respecto a las consolas originales que los fabricantes chinos consideraban una "evolución o mejora", como el hecho de poder remover los joysticks y la incorporación de botones turbo. De todos modos los clones completamente exactos pese a ser un poco más escasos también existieron



Las variantes de colores no tardaron en surgir



Pistola de Famiclon, inspirada en la Zapper

(algunos hasta con el “Made in Japan”), aunque por ejemplo no tenía sentido que no se puedan remover los controles ya que estos se rompían con bastante facilidad (ni siquiera los controles de la Famicom son indestructibles), y la falta de los botones “Start” y “Select” en el segundo control, también era algo innecesario ya que hacían falta para algunos juegos que requerían de estos botones para el segundo jugador. Por otro lado, es muy raro ver un clon que en el segundo mando incorpore micrófono como el de la Famicom original. Un poco más tarde empezaron a surgir variantes de colores, etiquetas propias, “marcas” y la diferencia de calidad y variante entre los clones se empezaba a notar.

El “NOAC” o “NES On a Chip”:

Para que haya una gigantesca cantidad de compañías pequeñas que hayan creado su propio Famiclon tiene que haber una razón, y esa razón fue un chip creado a principios de los 90s. Dicho chip se lo conoce como “NES On A Chip” con las siglas NOAC, y no hay registros de cuál fue el primer Famiclon que lo uso y ni de quién fue exactamente su creador. El NOAC es un circuito integrado CMOS que reemplaza el funcionamiento de la NES en un diminuto chip de 82 pines, por lo general cubierto de una gota de plástico negro para mantenerlo refrigerado y protegido. Es común que los NOAC presenten problemas a la hora de correr juegos, como glitches en el audio y video (Prince of Persia, Felix The Cat, entre otros), y en varias ocasiones juegos que directamente no funcionan (Castlevania 3).

Debido a que en la mayoría de los casos estos problemas no eran notorios y muchos juegos funcionaban a la perfección, el NOAC era una puerta a todos esos fabricantes con recursos más bajos; y estos chips al ser muy accesibles y más económicos que usar placas propias como los primeros Famiclones, se volvieron los mas usados por los fabricantes, lo que explica la razón del porqué los primeros clones eran de calidad superior, incluso los de una misma marca y carcasa. No fue solo una empresa la que fabricó estos chips, podía haber pequeñas diferencias entre los modelos, por lo que a veces la calidad variaba bastante, era como una lotería, si tenías un Famiclon con un chip NOAC nunca ibas a saber que tan bueno o mejor dicho que tan malo, era tu clon.



Polystation por dentro



Ejemplo de chip NOAC

Un dato curioso y a tener en cuenta dentro del mundo de los famiclones es el de la empresa Argentina “Electrolab”, por lo general sus consolas fueron famosas dentro del país con un diseño redondo quizás más infantil de lo normal, pero se destacaron por ser de muy buena calidad (en comparación a otros clones), eso es porque usaban su propia placa. Más tarde decidieron usar los chips NOAC para abaratar costos de fabricación y así poder tener más ganancias; como resultado por supuesto que la calidad empezó a bajar notablemente pese a que por fuera sean exactamente a la primer camada de clones que largaron. Esa es la razón del porqué algunos clones de una misma empresa pese a ser exactamente iguales pueden variar en cuanto a calidad.

Una de las empresas más famosas que produjo chips NOAC fue la empresa Taiwanesa “UMC” fundada en 1980, algunos chips llegaron a ser de muy buena calidad. Hoy en día esta empresa sigue activa y se dedica principalmente al desarrollo y el mejoramiento de la tecnología de chips.

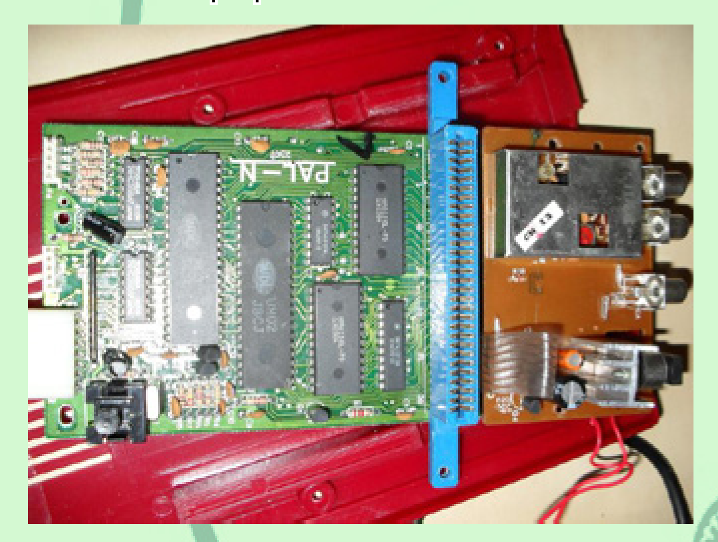
Diseño de clones:

Hubo y hay distintos tipos de clones. Como había comentado al principio los clones eran lo más exactos posible al Famicom original. Al poco tiempo se le fueron agregando los botones turbo, se le agregó a START

y SELECT al segundo jugador, y entre piratas chinos llegaron a la conclusión de que ya era inútil que los controles no se puedan intercambiar. Lo más loco de todo esto, que aun así, si desarmas estos controles sin los botones START y SELECT, y miras la placa del circuito, verás que las conexiones de estos botones siguen presente. Esto se debe a que solo se fabricó un tipo de circuito, siendo exactamente el mismo para el joystick 1 y 2., lo único que cambiaba era la carcasa del mando. También los clones tenían la particularidad de incluir conectores AV para obtener mejor calidad de audio y video. Más tarde en lo que podríamos llamar una "segunda generación de clones" se fueron presentando distintos diseños como el que presentó la ya mencionada Electrolab, basado también en el modelo original de Nintendo, pero con una forma redondeada estilo UFO; Ending-Man BS 500-AS (mejor conocida como "Terminator 2") fue quizás uno de los clones más importantes y de los que impuso la tendencia de hacer un diseño propio. Fue muy popular ya que se vendió en muchos países, como Serbia, Polonia, Pakistan, Bosnia, Croacia, Rumania, Bulgaria, India, Hungria y Albania, y hasta en la mismísima España. Una vez más, es imposible saber cual es el origen de esta consola y quien la vendió bajo el nombre de "Terminator 2" , en cuanto a su nombre, no quedan dudas de que fue una cuestión de marketing.

El hecho de que estos clones fueron muy populares en pleno inicio de la 4ta generación de consolas (destacada más que nada por SNES y Megadrive), dio como resultado consolas piratas que imitaron estos diseños. Si bien recuerdo que en las tiendas se seguían vendiendo como si fueran "Familys" , estoy seguro que el motivo principal para vender estas consolas con estos diseños, era estafar a la gente, o al menos darle una aproximación a lo que era una consola de 4ta generación, ya que para mucha gente eran algo inalcanzable por su situación económica. No era extraño que un niño iba a preferir un modelo de Family Game que imite el diseño de una "inalcanzable" Super Nintendo, por sobre cualquier cosa ya presentada en el mercado.

Por supuesto que a medida que se popularizaron otras consolas los diseños cambiaron a lo que se iba poniendo de moda, ¿Quien nunca vió una "Poly Station" sino? Esta tendencia de que los clones imiten las consolas actuales sigue en estos días, algo que también se trasladó a los PMP o MP5 (reproductores multimedia chinos), de una u otra forma aparentemente se vende más si se imita el diseño de una consola portátil que con un diseño propio.



Famiclon con placa propia

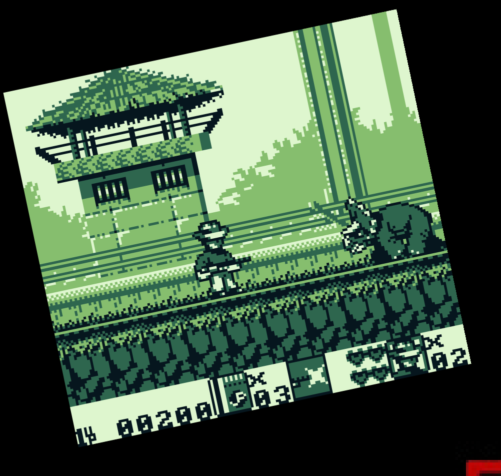


Family Game Electrolab
y su curiosa forma

Si volvemos a los controles, estos también variaban según el diseño del clon. Por lo general internamente eran casi todos iguales, pero un problema bastante grande era que algunas consolas usaban controles con conectores de 9 pines, y otros con conectores de 15 pines (como los de la pistola). Es sabido también que los clones tenían un conector para la pistola, pero aun así este también servía para conectar el joystick de 15 pines, y funcionaban perfectamente. Al igual que las consolas, los controles tenían una calidad bastante baja, era normal que se rompieran las gomitas de los controles o se cortaran los cables debido a la mala soldadura.

En cuanto a las pistolas, las más comunes eran aquellas que eran casi iguales a la NES Zapper, pero como siempre si la comparamos con las originales, se nota la baja calidad hasta en el plástico. Otro diseño muy común era una copia exacta al de la pistola fabricada por Konami llamada Konami Justifier, la cual se habló en el número 7 de la revista. No faltaba el Famiclon que quería destacar y usaba su "propia" Pistola que solo funcionaba en su consola correspondiente.

NesBeer





ESPECIAL



Por Skullo







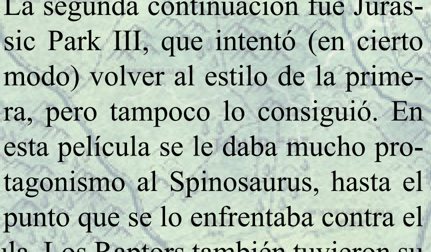


ESPECIAL JURASSIC PARK

Actualmente se ha puesto de moda relanzar películas antiguas adaptándolas a la nueva tecnología 3D, y hace unos meses me enteré que una de las elegidas había sido Jurassic Park, una de las películas que mas fuerte pegó en los años 90. Esto era normal, al fin y al cabo era una película entretenida, con momentos tensos y terroríficos, personajes algo estereotipados pero agradables y dinosaurios creados con lo último en efectos especiales.

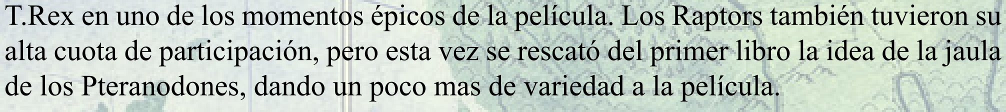
La película estaba basada en la novela de Michael Crichton, y aunque se tomaba algunas licencias personales cambiando y eliminado situaciones y el comportamiento de algunos personajes, se puede decir que es una adaptación bastante buena, pues como película tenia un ritmo muy acertado, además algunas de las cosas que se dejaron del primer libro se utilizaron en las siguientes películas.

Con tan enorme éxito era obvio que aparecerían continuaciones. La primera fue "El Mundo Perdido" y resultó ser una segunda parte bastante floja, potenciando principalmente las apariciones de los Raptors y de los T.Rex, descuidando el resto, aunque al menos nos obsequiaron con la escena del T.Rex en la ciudad.





La segunda continuación fue Jurassic Park III, que intentó (en cierto modo) volver al estilo de la primera, pero tampoco lo consiguió. En esta película se le daba mucho protagonismo al Spinosaurus, hasta el punto que se lo enfrentaba contra el T.Rex en uno de los momentos épicos de la película. Los Raptors también tuvieron su alta cuota de participación, pero esta vez se rescató del primer libro la idea de la jaula de los Pteranodones, dando un poco mas de variedad a la película.



Jurassic Park puso de moda la "Dinosauriomania" y con ello, todo el merchandising posible derivado para niños y adolescentes y es que ya sabéis: "un niño al que le gustan los dinosaurios, es un niño sano". Dentro de esa montaña de productos con dinosaurios se incluyen los videojuegos de Jurassic Park. Con cada nueva película aparecían nuevos videojuegos para prácticamente todas las plataformas disponibles, algunos títulos incluso, salieron sin la necesidad de representar alguna de las películas, mostrando así curiosos cambios de genero y aventuras paralelas.



Debido a la enorme variedad de juegos dedicados a Jurassic Park intentaré dar una visión general sobre la mayoría de títulos, para explicar por encima de como se vivió la "Dinosauriomania" en nuestras consolas y ordenadores.





JURASSIC PARK (1993)



Con la primera película salieron los primeros juegos, y al contrario de lo que se podría pensar, cada versión sería distinta del resto, habiendo una gran diferencia entre las dos consolas mas importantes del momento (Mega Drive y Super Nintendo) y también entre las otras versiones que llegaron a Amiga o 3DO. Debido a estas diferencias separaré los juegos por grupos, para poder comentarlos conjuntamente.

La principal versión de Sega (la de Mega Drive/Genesis) nos presentaba un juego de plataformas donde manejábamos al Doctor Grant y teníamos que intentar sobrevivir por la peligrosa isla mientras buscábamos el camino correcto, este juego dio la sorpresa al darnos la posibilidad de jugar también como un Raptor, lo que modificaba bastante el juego, tanto jugablemente como a nivel de historia.

Las versiones de Master System y Game Gear tenían un planteamiento similar, pero añadían escenas en las que teníamos que conducir el Jeep mientras disparábamos a los enemigos. Al principio del juego nos proponían una serie de niveles a completar, en caso de hacerlo podríamos acceder al nivel final, el del T.Rex.



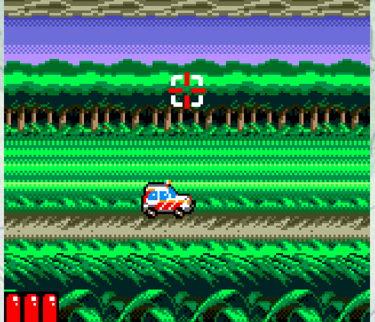




La versión para Sega Mega CD cambió totalmente de planteamiento, pues era una aventura gráfica con toques de acción en la que teníamos que cumplir una serie de misiones, al mismo tiempo que sobrevivíamos en la isla.



Versión Master System





Versión Game Gear

Las versiones que llegaron a las consolas de Nintendo, eran totalmente el contrario que las principales versiones de Sega, pues eran aventuras jugadas desde una perspectiva aérea, en lugar de juegos de plataformas. La versión de NES nos ponía en la piel del Doctor Grant y nos presentaba una serie de misiones a realizar, la





principal era la obtención de los huevos de dinosaurio que habían en el parque, y una vez completada podíamos obtener tarjetas que había que usar en los ordenadores para poder seguir con el resto de misiones, tras acabar el nivel nos encontraríamos con algún evento importante, como tener que huir del T.Rex o sobrevivir a una estampida de Triceratops. El juego de Game Boy era casi idéntico al de NES, pero sin color y con algunos recortes en los niveles.





Versión NES



Versión Game Boy

La versión de Super Nintendo tomaba la idea de las anteriores pero expandiéndola en varios sentidos. En lugar de dividir el juego en diferentes niveles que había que completar cumpliendo una misión específica, se opto por dar una libertad casi total desde un principio del juego, haciendo que el jugador pudiera explorarla a su antojo. Obviamente para progresar había que superar diversas misiones de las cuales nos irían informando. Para poder acceder a todo el parque debíamos activar la electricidad y reiniciar el ordenador principal, pudiendo abrir así las vallas principales del parque. Al intentar completar esta misión nos dábamos cuenta de que al entrar en un edificio el juego cambiaba a una perspectiva en primera persona, desde la cual deberíamos recorrer los laberinticos edificios, obtener tarjetas de identificación que nos permitieran acceder a las zonas cerradas, acceder a los ordenadores para controlar el parque y sobretodo, sobrevivir a los dinosaurios.







Las versiones de Amiga y PC, seguían un planteamiento similar a la de Super Nintendo, aunque eran un juego diferente. En ellas interactuábamos directamente con otros personajes del libro/película. La versión de 3DO se llamó Jurassic Park Interactive y nos proponía una serie de planteamientos muy interesantes como conducir con el T.Rex persiguiéndonos, disparar a los dinosaurios o movernos por laberínticos pasadizos infestados de Raptors, todo ello en primera persona. Tras esto debíamos acceder al ordenador principal, pero para ello tendríamos que superar una serie de minijuegos que imitaban a viejos arcades (como Space Invaders) pero al estilo Jurassic Park. Como curiosidad decir que en este juego se incluían videos con los personajes hablando, pero en lugar de ser los actores de la película eran otras personas caracterizadas como estos.



Versión PC



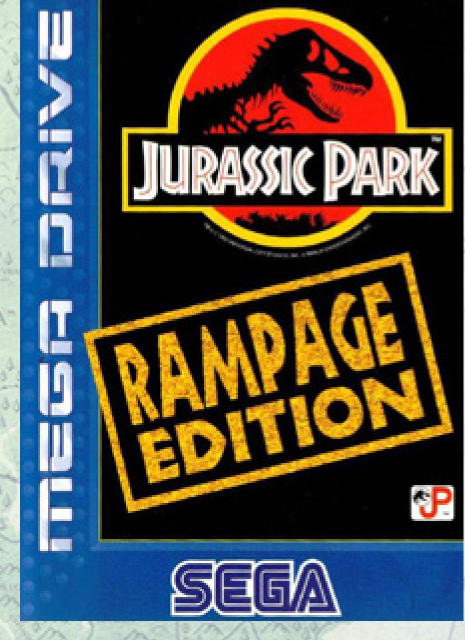


Versión 3DO

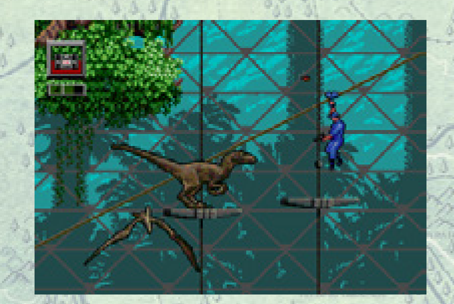
PRIMERAS SECUELAS (1994)

Poco tiempo pasó para que se lanzaran secuelas para las principales consolas del momento, esta vez sin necesidad de existir una película nueva que las ayudase a ganarse al público.

Jurassic Park: Rampage Edition: Esta versión fue para la 16 bits de Sega y resultó ser una especie de continuación, tomando muchos elementos en común con la primera parte, así como un desarrollo similar y mantener la posibilidad de seleccionar entre Grant y el Raptor. Quizás lo más novedoso fue su aspecto gráfico, siendo muy diferente al del primer juego.









Jurassic Park 2 The Chaos Continues: La versión de Super Nintendo cambiaba radicalmente el estilo con respecto a la primera parte, pues era un juego de acción y plataformas para uno o dos jugadores. En su elaborada introducción nos contaban que la isla había sido asaltada por una compañía rival de Ingen que pretendía controlar el parque, robar dinosaurios y usarlos en su propio beneficio, tras esto podíamos seleccionar la misión que queríamos hacer y probar suerte, pues el juego era muy difícil y algunos niveles eran laberinticos, pudiendo tomar diversos caminos en busca del correcto.



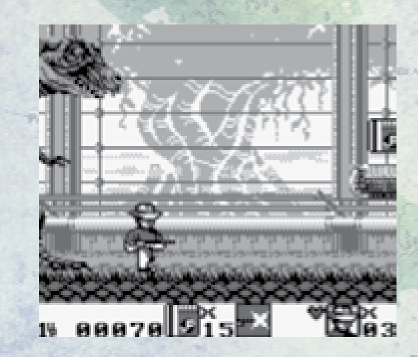




Jurassic Park 2: La versión de Game Boy también era un juego de plataformas y acción, manejábamos al Doctor Grant (con un gracioso diseño) y teníamos que sobrevivir, una vez más a una aventura en Jurassic Park







THE LOST WORLD: JURASSIC PARK (1997)



Con la nueva película de la saga se lanzó otro numeroso montón de juegos relacionados con esta.

La principal versión de la película fue desarrollada por Dreamworks Interactive para las consolas de 32 bits PlayStation y Sega Saturn y nos presentaba un juego de plataformas y acción con gráficos 3d y con la posibilidad de controlar diversos personajes, tanto humanos como dinosaurios (y entre ellos, el T.Rex).

El juego recibió bastantes críticas negativas, especialmente por su mal control y dificultad, eso provocó que mas tarde se lanzara The Lost World: Special Edition, que corregía algunos de los fallos del título inicial.







También hubo versiones para consolas más antiguas, a destacar la versión de Mega Drive, que nos presentaba una aventura desde una vista aérea, similar a los juegos de la primera película que se vieron en consolas de Nintendo, pero con algunas novedades como la posibilidad de jugar a varios jugadores (manejando al Dr Grant y a Ian Malcom) y poder conducir vehículos.



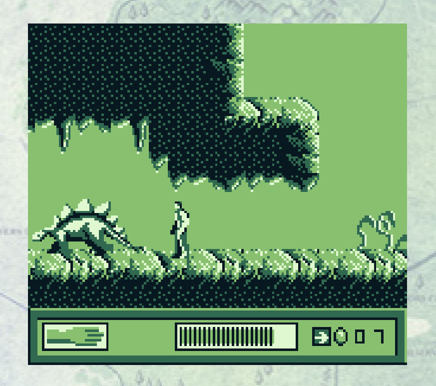




El juego estaba dividido en diferentes misiones y al completarlas nos daban un password para continuar, el apartado gráfico del juego supo explotar de manera muy eficiente la paleta de colores de la consola de 16 bits de Sega.

La versión de Game Boy era un plataformas 2D en el que deberíamos recorrer diversos escenarios buscando los huevos de dinosaurio que hay repartidos por este, dando una curiosa mezcla entre los primeros juegos de Jurassic Park de consolas Sega, pero con la misión más repetida en todos los juegos de la saga: la búsqueda de huevos. El juego era compatible con Super Game Boy para añadiendole un marco personalizado y algunos colores que cambiaban en cada nivel.

Otras versiones más desconocidas fueron la de Game Gear, que también era un juego de







plataformas y acción y la de Game.com que incluía niveles de plataformas y de conducción y que mostraba un acabado gráfico bastante impresionante.





Versión Game Gear



Versión Game.com

También existe un juego llamado The Lost World: Chaos Island lanzado para PC y consistía en un juego de estrategia basado en Jurassic Park, tendríamos que ir construyendo (al estilo Command and Conquer) y avanzando en nuestras misiones, como curiosidad decir que en este juego si aparecen los protagonistas de la película, de hecho incluye las voces reales de algunos de los actores.







JURASSIC PARK : TRESPASSER (1998)



Trespasser es un juego de PC en el que tomamos el papel de una superviviente a un accidente de avión, el juego se podría catalogar de shooter en primera persona con muchos toques de aventura. El principal atractivo del juego es recorrer la Isla con una vista de primera persona y el poder agarrar prácticamente cualquier objeto y moverlo o usarlo como queramos, con lo cual podemos, por ejemplo, hacernos escaleras usando cajas y barriles para saltar un muro. Conforme avanzamos en el juego nos encontramos con diferentes dinosaurios que saldrán a nuestra caza (en caso de ser carnívoros sobretodo), aunque tengamos armas la mejor solución suele ser correr o esconderse cerca de donde haya dinosaurios herbívoros (provocando un enfrentamiento entre ambos). Lamentablemente su control no es satisfactorio y puede provocar mucha frustración, por ejemplo, si tenemos un objeto en la mano (una pistola) y al movernos choca contra algo (una pared) se caerá al suelo dejándonos desarmados (imaginad entrar en una caseta huyendo de un raptor y tener que ir cuidadosamente para que no toque vuestra mano contra el marco de la puerta), a la hora de disparar tampoco mejora la cosa, ya que apuntar y disparar es bastante difícil, lento e impreciso, imagino que todo esto se hizo para darle un toque de realismo al juego, pero creo que termina siendo un gran inconveniente y el principal punto que hace fracasar el juego a la hora de pasárselo, una pena porque la idea en sí era muy buena.





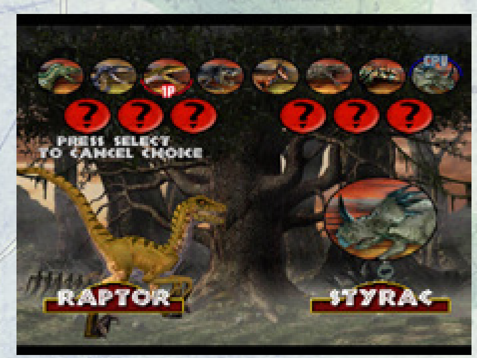
Pese a todo, este juego puede ser divertido de jugar si nos dedicamos a hacer tonterías pues podemos hacer casi lo que nos dé la gana (incluyendo apuntarnos a nosotros y dispararnos) además se pueden provocar bugs bastante graciosos como atrapar dinosaurios entre árboles o hacerlos saltar de manera muy irreal, al parecer este juego fue terminado con prisas para lanzarlo lo antes posible aprovechando la fama de la segunda película, lo cual explicaría algunos de sus fallos.

WARPATH : JURASSIC PARK (1999)

Este título es un juego de pelea entre dinosaurios con escenarios ambientados en Jurassic Park, donde además de los “luchadores” habrá objetos destruibles y algunos añadidos comestibles (personas, pequeños dinosaurios o perros) para subir algo de vida. En total hay más de una decena de dinosaurios para elegir y los modos de juego típicos (Arcade, Versus, Practica) acompañados de un modo museo donde podremos ver algunas curiosidades sobre los dinosaurios.







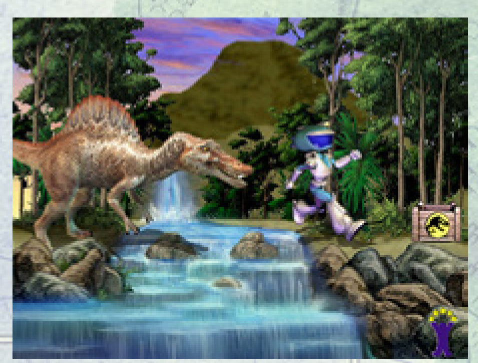
JURASSIC PARK III (2001)



Cuando poca gente lo esperaba llegó al cine la tercera parte de Parque Jurásico, una película llamativa pero que tampoco consiguió convencer a muchos, aunque al menos intentaba ser más variada que "El Mundo Perdido".

Como era normal, la salida de la película hizo que aparecieran una gran cantidad de juegos, la mayoría de ellos sin estar basados de manera directa en la película, pero usando elementos de ella, como el famoso Spinosaurus.

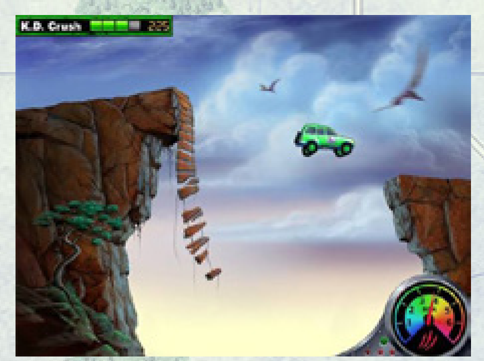
Jurassic Park III Dino Defender: Es un juego de plataformas en 2d donde tendremos que manejar a nuestro protagonista para recorrer la isla y así conseguir diversos ítems y usarlos para librarnos de los dinosaurios e ir activando diversos interruptores para avanzar. Está disponible para Windows y Macintosh.



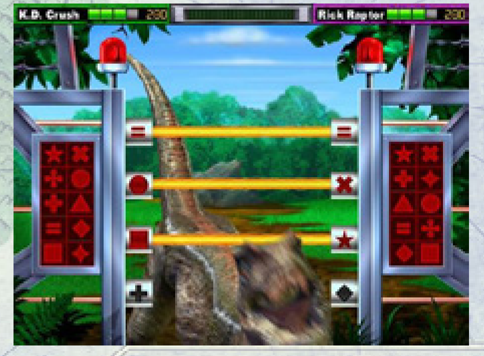




Jurassic Park III Danger Zone: Este juego es una aventura en la cual tendremos que movernos por la isla haciendo una serie de misiones y superando minijuegos, podemos usar vehículos y hay modo multijugador.

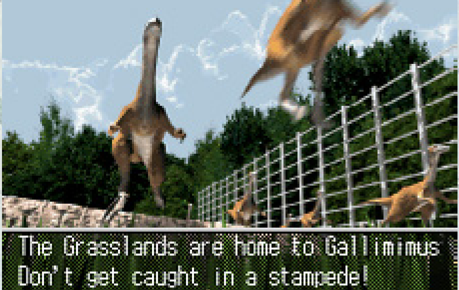






Jurassic Park III DNA Factor: Juego de plataformas y aventura para Game Boy Advance, su estilo puede resultar similar a alguno de los juegos de las primeras películas, pero con algunos puzles.







Jurassic Park III Island Attack (tambien llamado Dino Attack): Es otro juego de Jurassic Park III para Game Boy advance, esta vez se trata de una aventura basada en la película (en cierto modo) donde tendremos que explorar y sobrevivir a todos los niveles para llegar a la costa y escapar.







Jurassic Park III Park Builder: Curioso juego donde tendremos que crear y dirigir un Parque Jurásico como mejor veamos. Quizás no sea una maravilla, pero aporta variedad a los títulos de la franquicia.

Jurassic Park Institute Tour Dinosaur Rescue: Este juego de Game Boy Advance consiste en una serie







de minijuegos muy sencillos y divertidos que van desde llevar a exploradores a un helicóptero evitando una estampida de Triceratops (muy al estilo Frogger), memorizar combinaciones de botones para hacer bailar al T.Rex (al estilo Simon), esquivar disparos enemigos mientras manejamos a un velocirraptor para coger toda la carne posible o proteger nuestro nido de los ladrones humanos manejando un Pteranodon. Lamentablemente no salió de Japón.







Jurassic Park Scand Command: Es un extraño juego de PC donde unos niños han quedado atrapados en la isla de Jurassic Park, donde hay un científico malvado haciendo de las suyas con dinosaurios, la gracia del juego es que manejaremos dinosaurios para que peleen contra los del científico y podremos mejorarlos usando códigos de barras, que pasaremos por un accesorio que viene con el juego.

Jurassic Park Dinosaur Battles: Otro juego de PC, que resulta ser una continuación de Scan Command, con un modo de juego similar y mas especies de dinosaurios para controlar.





JP: Scan Command





Jurassic Park Dinosaur Battles

ARCADES



En las páginas anteriores he comentado de manera general los juegos que salieron de Jurassic Park para las diferentes consolas y PC, pero quizás algunos lectores hayan notado que he ignorado algo que cualquier jugador de la época no olvidaría fácilmente, las recreativas de Jurassic Park.

Y es que la magia de los dinosaurios también tuvo su aparición en los salones recreativos, ya fuera en forma de pinballs o en unos geniales Shooters sobre raíles en los que había que cargarse todo dinosaurio viviente.

Cada película tuvo su propio Shooter, el primero de todos salió en 1994 de la mano de Sega, el segundo "The Lost World" salió en 1997 y era una continuación que mejoró prácticamente todo lo que había en el primero tanto a nivel técnico como a nivel jugable (pues ahora se usaban pistolas en lugar de joysticks) siendo el mas popular y reconocido, además tenía algo que llamaba la atención desde antes de echar la moneda en la máquina, y es que algunas versiones de la recreativa imitaban el interior de un Jeep de la primera película. Si eras un niño era imposible no meterte dentro para echar una partida y si eras mayor… también.

El tercer arcade apareció en el 2001 de la mano de Konami y no fue tan conocido como el anterior, posiblemente porque en esa época muchos salones recreativos ya habían cerrado (al menos en España) y se veían muy pocas máquinas nuevas en los pocos que aun continuaban abiertos. El juego en sí era mas de lo mismo, un shooter sobre raíles con dinosaurios de la tercera película.



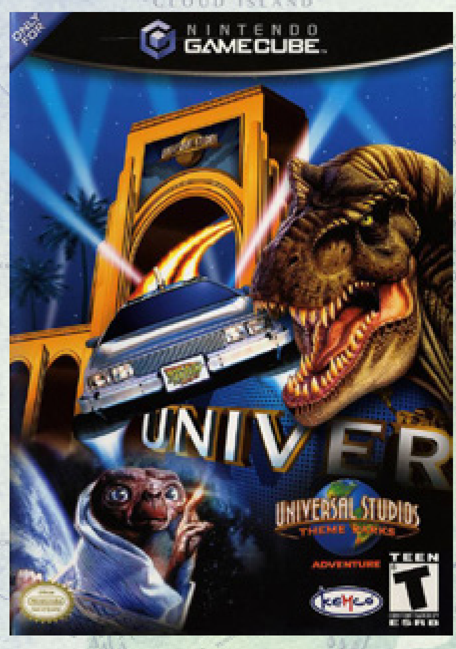








UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADVENTURE (2001)



Aunque este juego de Gamecube no sea explícitamente de Jurassic Park creo que es importante comentarlo en el especial pues incluye cosas relacionadas con la saga y no suele ser mencionado cuando se habla de juegos de Jurassic Park, aunque supongo que también tiene que ver con el hecho de que es un juego bastante olvidable. Como se puede deducir por el título, este juego es una especie de "videojuego publicitario" de los diferentes parques temáticos de Universal Studios que hay por el mundo, en lugar de subirnos a atracciones basadas en películas, jugamos a minijuegos de películas. En total podemos jugar a minijuegos basados en JAWS (Tiburon), E.T., Regreso al futuro, Wild Wild West, Backdraft (Llamaradas), Jurassic Park, un concurso de preguntas sobre películas, juegos de cartas y puzles y visualizar una cortísima representación de una escena de Waterworld.

La prueba basada en Jurassic Park consiste en un shooter sobre raíles donde nuestro personaje ira en la parte de atrás del Jeep disparando a los dinosaurios que se acerquen (principalmente el T.Rex, los Pteranodones y decenas de Velociraptors) además de tener que presionar L o R en algún que otro momento para mover el coche y evitar peligros.

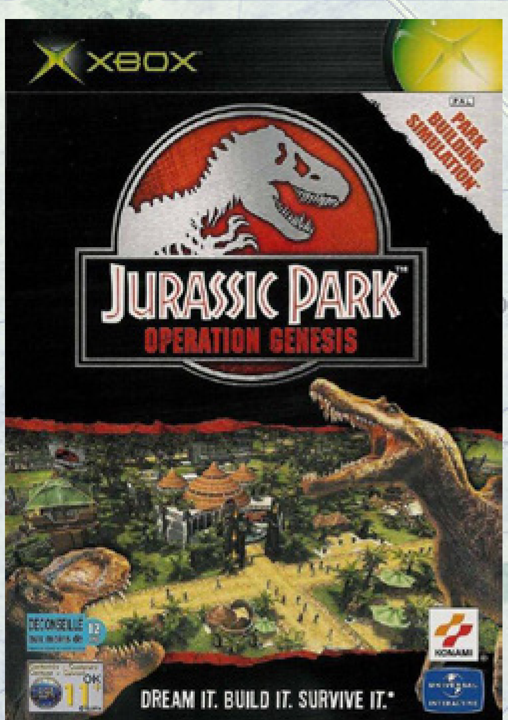
Otras cosas que hay en el juego relacionadas con Jurassic Park son la posibilidad de comprarse una gorra con el logo de la película (necesaria para subir en las atracciones cuando hay gente haciendo cola) o unos zapatos de T.Rex que nos harán desplazarnos por el parque temático mas rápidamente, además también escucharemos el tema de Jurassic Park durante el juego.



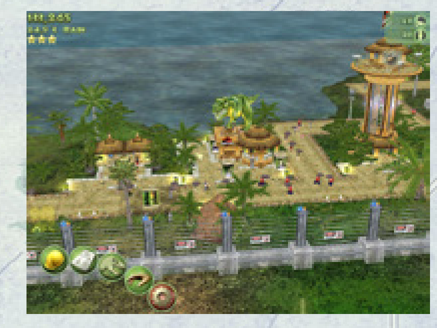


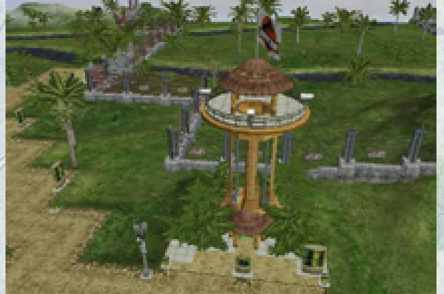


JURASSIC PARK : OPERATION GENESIS (2003)



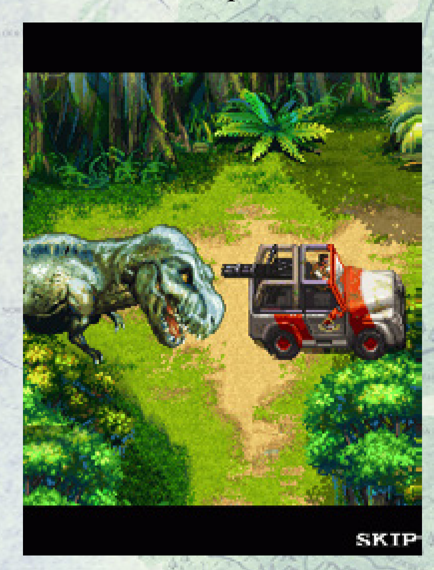
Este juego es un simulador de "Parques Jurasicos" algo ya visto en el DNA Factor de Game Boy Advance, pero al ser de plataformas más potentes (Playstation 2, Xbox y PC) el juego es mucho más completo y complejo, como es de esperar. Tendremos que crear los edificios e instalaciones necesarias para el buen funcionamiento del parque (incluyendo las construcciones necesarias para que los dinosaurios coman) así como crear mas especies de dinosaurios usando el ADN que encontremos a través de fósiles. El juego incluye una serie de misiones y en caso de cumplirlas accederemos a una nueva zona.

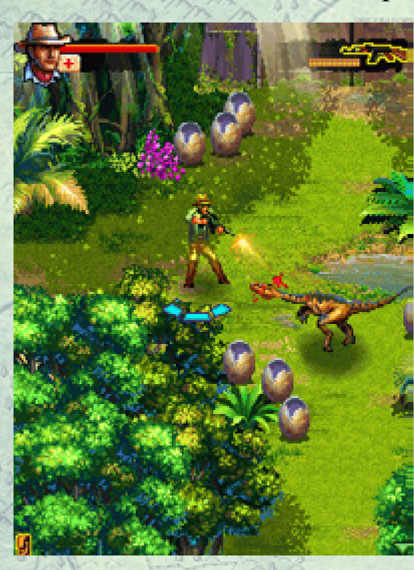




JUEGOS DE MÓVIL

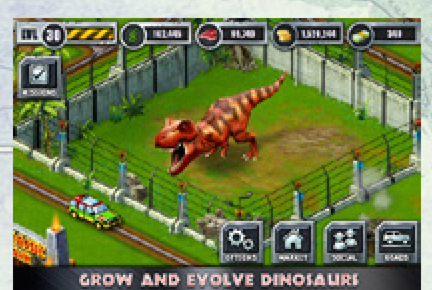
Aunque normalmente no suelo incluir juegos de teléfonos móviles en los especiales, creo que es interesante comentar que hay algunos muy curiosos con temática de Jurassic Park, así que hablaré por encima de un par de ellos. El primero es Jurassic Park Mobile, una aventura de acción y exploración en la cual podemos manejar a Alan Grant o a Ian Malcom (muy bien representados gráficamente, por cierto) y que incluye algunos niveles de bonus donde podemos recrear la persecución del T.Rex al coche pilotado por los protagonistas.







El segundo juego es Jurassic Park Builder, otro juego de creación de Parque Jurásico, tan recomendable como los otros del mismo estilo.


GROW AND EVOLVE DINOSAURS



EXPAND YOUR PARK


BUILD ATTRACTIONS

JURASSIC PARK: THE GAME (2011)



La franquicia de los dinosaurios parece no querer morir y quizás por eso siempre terminan apareciendo nuevos productos cuando menos te lo esperas, un claro ejemplo es este videojuego. Recuerdo que cuando me enteré que se iba a hacer un juego nuevo de Jurassic Park para consolas de ultima generación imaginé que harían algún tipo de "juego abierto" (estilo Sandbox) o quizás, y solo por la popularidad que tienen a día de hoy, un shooter, así que cuando vi los primeros videos me sorprendí de lo que realmente parecía ser: una aventura grafica.

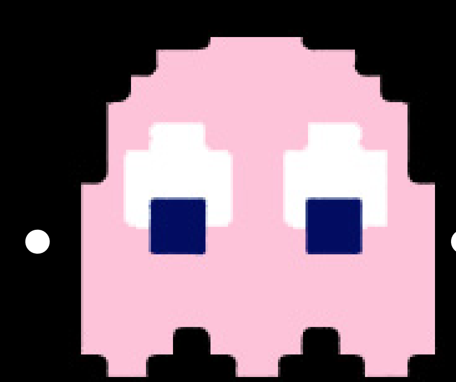
Es bastante curioso que con la potencia de las maquinas de hoy en día usaran un estilo de juego que limita la exploración del parque de manera tan drástica. Quizás para darle un poco de variedad se le añadieron algunos Quick Time Events (ya sabéis, eso de que te sale en la pantalla "presiona el botón X" y tienes que darle rápidamente).

La historia del juego enlaza directamente con la primera película, aunque no manejamos a los protagonistas de esta, mas bien jugamos una historia paralela durante los mismos días.

Conviene decir que pese a ser el último juego de Jurassic Park no recibió buenas críticas, pero bueno, a lo mejor en pocos meses aparecerán algunos juegos mas con motivo del reestreno de la película en 3D, y quizás haya más suerte.

STAFF

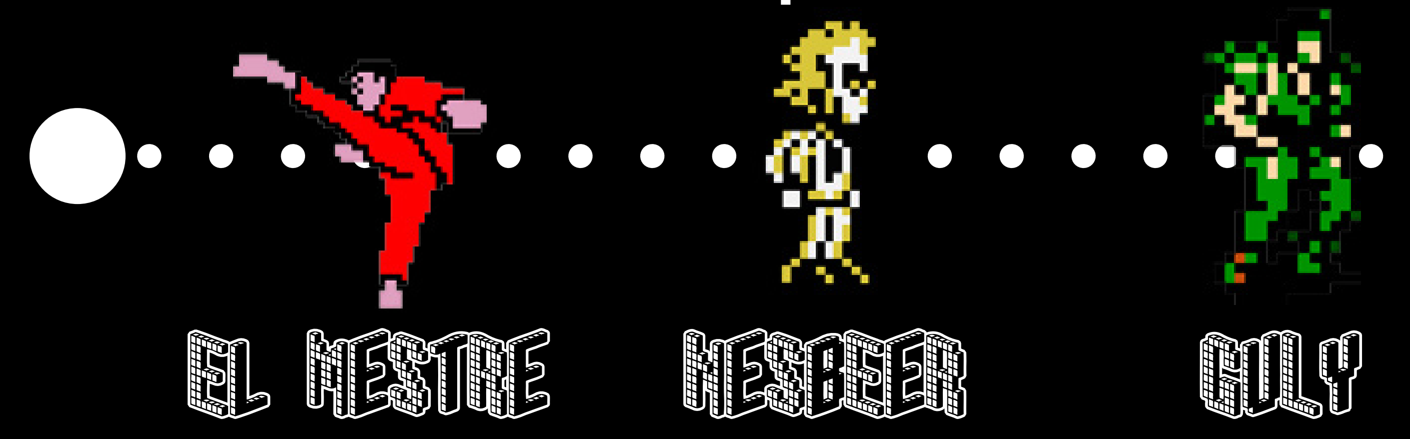




KURAI

Asesora de imagen

Operarios



Para el próximo numero

Más análisis

Medalla de plata

Visión periférica

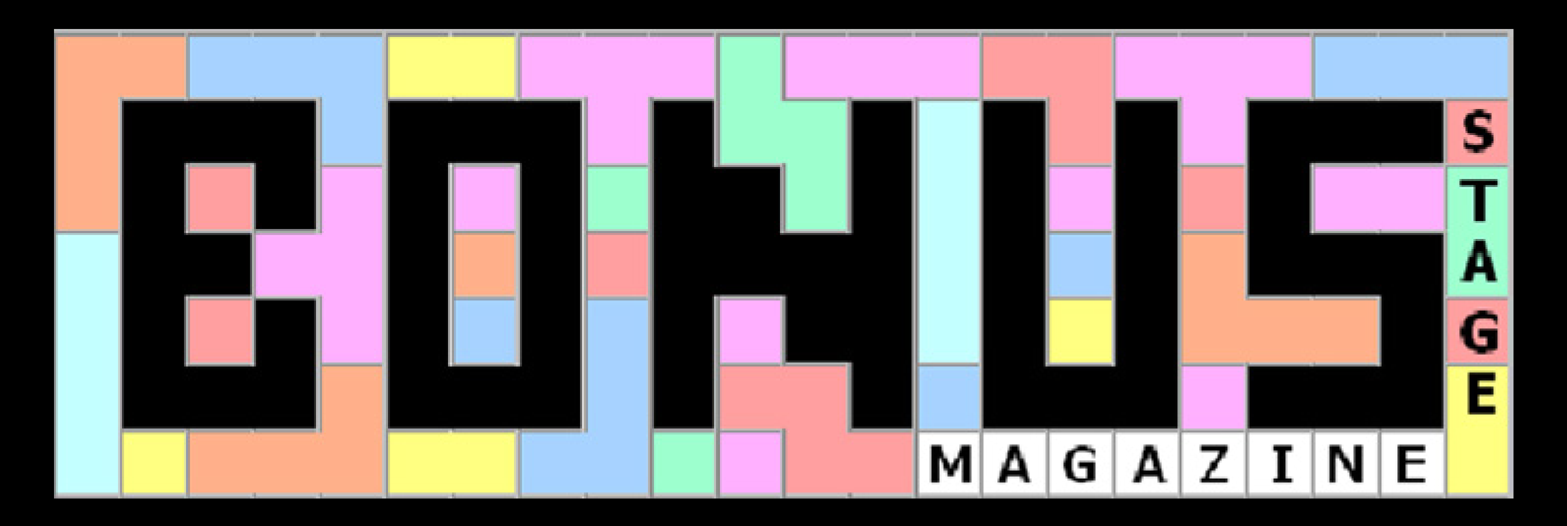
Revisión

y un súper especial

Os esperamos!!

Y no olvidéis leer los números anteriores





Número 09

ABRIL 2013